
AYUDA A NEO CON LOS TIPS DE ENTER THE MATRIX
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
ESTE MES ANALIZAMOS
THE HOBBIT GCN
preludio al señor de los anillos
LINK PELEA
EXCLUSIVAMENTE
EN EL GAMECUBE
SOULCALIBUR II
NINTENDO POWER
NINTENDO SE CONECTA
MEGAMAN
NETWORK TRANSMISSION
GOLDEN SUN: THE LOST AGE
Precio $20.00 M.N.
0 10722 57571 7 08
Año 12 No. 8

REFRIGÉRALO. COME BIEN.

ÚNETE A LA PRIMERA AVENTURA DEL EQUIPO ACTIMEL.

Y COLECCIONA LAS 10 CALCOMANÍAS QUE ENCONTRARÁS GRATIS EN LOS PAQUETES **ACTIMEL.**



JÚNTALAS Y PÉGALAS EN EL **ÁLBUM** COLECCIONADOR.





DANONE



Disponibilidad hasta agotar existencias.

SUMARIO





ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO

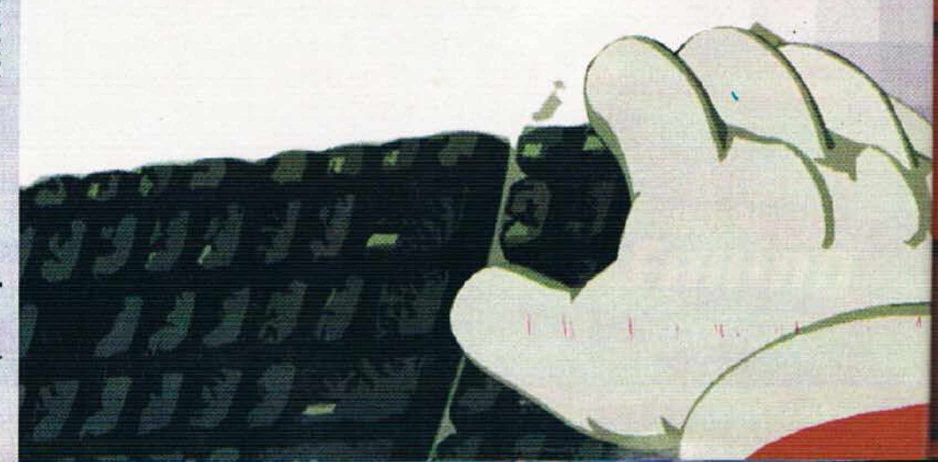
Editorial

Agosto 2003

La industria del videojuego empieza a ponerse más interesante conforme avanza el tiempo, muestra de ello es la cantidad de excelentes juegos que se han presentando en los últimos meses, ya sea por parte de Nintendo, o mediante los licenciatarios, quienes ahora, están desarrollando sus proyectos más ambiciosos para el Nintendo GameCube, como Konami con MGS: The Twin Snakes o Square-Enix con Final Fantasy Crystal Chronicles.

Así mismo, con la posibilidad de jugar toda la galería de más de 1000 títulos de Game Boy con el Game Boy Player, el Nintendo GameCube se consolida como uno de los recursos de entretenimiento más poderosos y versátiles del momento. Esto antes se lograba con el Super Game Boy en el SNES, pero ahora, podremos jugar hasta los títulos de AGB en la pantalla de tu televisor con este novedoso accesorio.

En todos los años de Club Nintendo, hemos vivido diversos cambios y el más reciente es nuestro cambio de correo electrónico así que desde ahora, por favor escríbenos a clubnin@clubnintendomx.com. Como siempre, te agradecemos tu preferencia y esperamos que disfrutes este número de tu revista Club Nintendo.



ISSN 0188-7610

Año XII #8 Agosto 2003

PRODUCCION
Clubnin

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PUBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GRAL. INT./ VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL

DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Sallaberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echeverría
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Francisco Gonzalez G.
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 08. Fecha de publicación: Agosto 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.

Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11. Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150. Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 15, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-69-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1285), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile. Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALPA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



DR. MARIO

Estimado Doctor: Le escribo por centésima vez esperando que me respondan una sola carta ya que de 99 que les he mandado ni una sola me han respondido. Mi pregunta de ahora es: ¿Es verdad que salió un juego llamado Pokemón Diamond? Ya que lo chequé y si este juego es original déjenme decirles que es una porquería pero si es pirateado pues es una muy mala copia del juego.

Carlos Ortiz

Efectivamente, Pokémon Diamond apareció para el Game Boy Color, así como la versión Jade. Obviamente, ambas versiones son piratas a más no poder y no sólo eso, realmente no es un juego de Pokémon alterado, sino es realmente el juego japonés de nombre Telefang, el cual es similar a Pokémon, inclusive también tiene dos versiones. Lo único que hicieron fue piratearlo, ponerle el logo de "Pokémon Diamond" y voilá, un título pirata para hacer dinero a costa de la gente creativa. Obviamente, estas versiones son de pésima calidad y les recomendamos a todos que eviten adquirirlas pues solo sufrirán muchas decepciones. Pero no termina esto aquí, todavía hay más versiones piratas con peor calidad y que son verdaderamente un insulto, como la versión "Mewtwo's Revenge" y "Pikachu Land".



¡No pierdas tu dinero en cosas sin calidad!

+

Hola chavos de la mejor revista de videojuegos de Nintendo en América latina. Ok, basta de flores quisiera que me contestaran unas dudas que he tenido acerca del pasatiempo favorito de todos.
1. Hace poco iba pasando por un centro de arcadias y mi mayor sorpresa al estarlas viendo es que ¡había una arcadia de Super Smash Bros.! Mi pregunta es: ¿existe tal cosa?
2. Quisiera pedirles que por favor hagan un museo de The King of the Fighthers pues soy fan de estos juegos. Orale, pues eso es todo pero desearía que me contestaran por favor pues necesito de su respuesta.

José Luis Reyes

***1. No existe ninguna Arcadia de Super Smash Bros Melee, lo que pasa es que en ocasiones, los dueños de estos lugares adaptan sistemas caseros en un mueble de arcadia para explotarlos. Pero esto es totalmente ilegal y no es bueno jugarlos ya que se seguiría apoyando a la piratería y mercado negro.
2. Estamos estudiando la posibilidad de hacer algo con esta serie, pero todavía está muy verde.***

+

Hola amigos de Club Nintendo. Primero que nada, felicidades por su revista. Bueno la razón por la que les mando esta carta es la siguiente:
1. ¿Porqué no hacen una sección en su revista en donde publiquen bugs que los videojugadores manden que hayan descubierto?
2. ¿Cuál es el tiempo de juego diario que le recomiendan a un videojugador común?
Bueno es todo espero que me respondan ya que tengo bastante tiempo leyendo su revista.

Arturo Vidal Aguirre

***Hola Arturo, gracias por las flores.
1. Ya existe, en los S.O.S. se incluyen los bugs que llegamos a descubrir o que nos envían nuestros lectores; así que si tienes algún bug, no dudes en enviarlo, especificando que es un bug y la sección a la que va dirigida tu carta o mail.
2. Pues esto difiere según cada jugador. Nosotros recomendamos que no pases demasiado tiempo con los videojuegos, es muy sano que lo combines con otros pasatiempos y algún deporte, claro está, sin descuidar la escuela.***

+

¿Qué tal amigos de Club Nintendo? Sin mucha palabrería, les escribo este mail por que tengo una gran duda. El problema comienza con que quiero comprar el MegaMan X3 (algo viejo), sin embargo ahora que están volviendo a sacar juegos de Super Nintendo para el Game Boy Advance y Remakes para el Nintendo GameCube, mi pregunta es: ¿Van a sacar alguna colección de los MegaMan X (ya saben del 1 al 6)? Además quiero saber si Capcom planea sacar alguna nueva aventura de MegaMan X (omitiendo las nuevas versiones en las que el protagonista es Zero)?
Por que si es así, mejor me espero.
Espero con ansia su respuesta.
Gracias.

Víctor Javier Valtierra Godoy

Hola Víctor. Pues hasta ahora, no hay ninguna noticia de que se planee hacer un Remake o una recopilación de juegos de MegaMan. Estaría bien una recopilación de los juegos de NES, los de Game Boy o los de SNES. Aunque si eres fan de MegaMan, te recomendamos el Network Transmission para Nintendo GameCube, que está muy padre.

En cuanto sepamos alguna noticia de Capcom sobre una nueva aventura de MMX, te la haremos saber por medio de nuestra revista.


¡MegaMan llega al Cubo!

+


¡Hola cuates del mejor y mas grande club de Mexico: Club Nintendo!
Ahora les mando este e-mail nada mas para decirles algo acerca de Super Smash Bros. Melee: Estaba viendo un día el Instruction Boocklet del ya mencionado juego y vi algo que me llamó la atención, en la ultima pagina (49) dicen que hay muchas formas de jugar y dan cuatro ejemplos: "Super Giant Melee","Super Projectile Match", "Temple Race" y "King of the Rock"; y estaba pensando en que si ustedes podrían hacer una sección de eso (las diferentes formas de jugar), inventadas por los lectores. Aquí les va uno que yo invente: "Futbol Melee". 3 jugadores (humanos) 2 serán los que patearan el balón, el restante será Kirby o Jigglypuff ya que son redondos y sirven como balón. Reglas: el balón (Kirby o Jigglypuff) debe tener 8 de handicap y los otros 9, Score Display: ON, sin ítems y la arena pude ser Dream Land (N64), Fountain of Dreams, Yoshi Story (el nuevo), Corneria, Pokemon Stadium o Final Destination.
Como jugar: Nada mas puedes patear a Kirby o Jigglypuff (dependiendo a quien hayas escogido como balón) no puedes dar golpes con el botón A, ni agarrar el balón o al otro jugador. Con el botón Z o R/L más el botón A, tampoco puedes mandar volando al balón, si lo haces tendrás que tirarte una vez (si lo mandaste una vez). Nada mas tendrás que arrojar al balón por los lados derecho o izquierdo, dependiendo cual sea tu portería. Puedes subir el balón a las plataformas (si la arena que escogiste las tiene) y de ahí patearlo, el otro jugador puede atacar al otro pero sin golpearlo (botón A) ni agarrándolo (botón Z), solo para alejarlo del balón. También pueden hacer competencias para ver quien puede tener el balón mas tiempo en el aire, pegándole desde el suelo con el Stick presionado ligeramente hacia arriba y el botón A. ¡Eso es todo! Pronto les mando otro e-mail pero con dudas (para no hacer este más largo) de Super Mario Sunshine, ya que encontré un misterioso libro en Noki Bay (aún no se cómo agarrarlo) en el episodio 3. Me despido agradeciéndoles su tiempo y espacio en esta sección (espero que sea publicada en la del Dr. Mario). Por cierto, estoy pensando en una forma de jugar béisbol, voleibol y un Mario Party en SSBM y si alguien quiere hablar de SSBM o juegos de The Legend of Zelda, este es mi e-mail: darklink22003@yahoo.com.mx

Erick Figueroa Samaniego

¡Este es el tipo de cosas que te hace un gran videojugador! Es muy bueno que veas que no se trata solamente de terminar un juego de principio a fin, sino que también puedes aprovecharlo y sacarle todo el jugo posible y si vas más allá de las reglas establecidas, qué mejor. El chiste es que no pares y siempre veas la manera de cómo puedes disfrutar más tu juego. Te agradecemos mucho tu participación, pues como todos saben, lo mejor de nuestra revista es poder contar con nuestros lectores y que ellos interactúen con otros por medio de Club Nintendo. Esperamos próximos mails tuyos y estamos seguros de que este modo de juego inspirará a muchos a experimentar con sus juegos y aprovecharlos al máximo. ¡Gracias por participar!

+

Hola, mi nombre es José Alberto Cisneros Soto y soy orgulloso padre de dos hijos; David Omar e Iván de Jesús, de 3 y 5 años respectivamente. A ellos les inculco el pasatiempo, que durante mi niñez y juventud fue el jugar con la gran N; ellos ya tienen su gran Cubo, con el cual pasan horas de diversión. Esta carta es más que nada para agradecerles lo bien que han cumplido su labor en pro del entretenimiento casero de miles de jóvenes. Bueno eso es todo, yo me despido deseándoles que siempre sigan como hasta ahora para que hasta mis nietos puedan decir, yo también jugué con la gran "N".

José Alberto Cisneros Soto

¡Muchísimas gracias por tus comentarios José! Nos da mucho gusto que haya padres que comprenden lo importante que es el entretenimiento para los videojugadores, de 1 a 99 años y que comparten con sus hijos sus diversiones y su tiempo. Si conjugan la diversión de Nintendo, con otros pasatiempos, actividades, deporte y la escuela, pueden tener un sano desarrollo mental y físico. Te agradezco en nombre de todos los que colaboramos en nuestra revista y seguiremos haciendo todo lo posible para seguir apoyando a los videojugadores de todas las edades.

+

¿Qué tal amigos de la revista de la gran N? Antes que nada, muchas felicitaciones por su labor en hacer esta gran revista. Quiero que sepan que quedé fascinado con el nuevo juego de Zelda para el GCN, esta de pelos. Pero mi pregunta, que espero me puedan responder ya que me generó mucha curiosidad es esta: El otro día estaba viendo la película de Encuentros Cercanos del Tercer Tipo y me asombré cuando vi una escena donde la esposa de Richard Dreyfuss huye de la casa cuando este empieza a enloquecer metiendo basura por la ventana, inmediatamente después, entra a la casa y pegada en la pared en la parte superior izquierda hay un símbolo de la Trifuerza, que podría decir que es idéntico excepto por el color, que es rojo. ¿Tendrá algo que ver o es mera coincidencia? Ojalá me respondan. Saludos

Luis Miguel Ptacnik

¡Qué observador eres! y sí, se trata de una coincidencia, pero sí que es un buen detalle. Es muy bueno que seamos más observadores, en los videojuegos, como en la vida diaria, así, nos sirve bastante que

pongamos atención a todos los detalles para mejorar en todos los aspectos. Te recomendamos a ti y todos nuestros lectores que sean observadores y pongan atención a todo, especialmente en la escuela. Si llegas a ver otro detalle similar, no dudes en escribirnos.

+

Hola amigos de Club Nintendo, los felicito por su excelente revista que por cierto nunca me la pierdo. Soy Salvadoreño y es la primera vez que les escribo. Mi duda es la siguiente (por cierto muy angustiosa): En un periódico de mi país salió un artículo donde decía que el Nintendo Gamecube no estaba dando los resultados que se esperaban, y que por eso Nintendo se iba a retirar del mercado de los videojuegos y vendiendo las licencias de Mario y Zelda... ¿es cierto? Díganme que no, pues soy un gran fan de Nintendo y tengo TODAS las consolas de ellos. En verdad me dolería mucho que Nintendo dejara de producir consolas y videojuegos pues es el único que da importancia a los gustos de nosotros sus videojugadores. Por favor publiquen mi pregunta pues creo que es sumamente importante tanto para mí como para todos los que siguen a la línea de Nintendo.

Juan Lozano

Esto es totalmente una mentira más, creada por los que gustan de hacer rumores. Nintendo no tiene ningún plan de deshacerse de sus personajes, ¡sería ridículo! Como siempre, les pedimos que no hagan caso de rumores que lean en internet o en otras publicaciones, nosotros somos la Revista Oficial de Nintendo, de manera que lo que publiquemos nosotros, siempre será verdad.

+

Les escribo por la sección de Los Retos. Hace poco desempolvé el Kirby Super Star y recordé que era muy bueno en el mini-juego de samurai y me puse a entrenar y logré sacar 0 de tiempo récord, tuve que volverme Jedi, ninja, maestro Shaolin y aprendí a usar un poco la psienergía. Vean las imágenes para que me crean, les juro y les perjuro que no tienen virus por favor abran las fotos en una computadora que no usen o donde no se tenga nada que perder si quieren pero ábranlas para que las vean por favor. Por favor publiquen mi récord en la revista por que batallé mucho para sacarlo y creo que es un buen reto, al Panteón le va a gustar. Bueno, nos vemos y gracias de antemano por tomarse la molestia de leer mi mail, nos vemos luego

Arnoldo Montaño Hernández

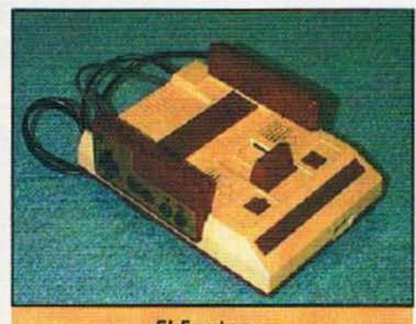
Muchas gracias por participar y enviarnos tu récord, el punto malo es que lo hiciste vía e-mail y no podemos incluirlo; pues en la misma sección estipulamos que la manera de enviar las respuestas o bien, nuevos Retos era en fotografía o bien, en video formato VHS. Lamentamos no incluir tu récord, pero si gustas enviarnos de nuevo el récord en foto o video en donde se aprecie que está en sistema casero el juego, entonces podremos incluirlo.

+

¿Cómo les va a todos ustedes? Quisiera que me respondieran una sencilla pregunta. Cuando yo tenia 5 años (los reyes magos) me trajeron un Family o al menos en mi familia lo conocíamos así, pero no tenia nada que ver con el NES. Hace poco me dejaron en la escuela sacar la biografía de alguna persona importante así que investigué acerca de Shigeru Miyamoto y cuando estaba buscando en Internet me encontré con el Family que yo tenia, vi que decía que era la versión japonesa y sí, lo pude comprobar.
Lo que quiero que me respondan es por que el NES de Japón y el de EUA son tan diferentes y por que cayó en mis manos un NES japonés.

Carlos De Jesús

Puede que estemos hablando de un "Family" o sea, el pirata del Family Computer (o Famicom), la versión Japonesa del NES. Los Familys eran muy comunes en los tiempos en los que el NES estaba en su apogeo, por eso probablemente el tuyo sea uno de ellos. Los Familys fueron hechos basándose en el modelo japonés, por ello son similares. También hubo NES piratas, pero fueron menos comunes. Sería cuestión de que checaras bien tu sistema para ver si es un Family o bien, que por casualidad, te regalaran un Famicom.


El Famicom, primo asiático del NES

+

Hola Club Nintendo, resulta que yo soy un gran aficionado a los juegos de peleas, y el otro día estaba viendo en su revista el reportaje que hizo el Crow acerca de las películas de Street Figther II y ahí decía algo del primer Street Fighter o sea el I y la verdad yo ya soy algo viejo en esto de los video juegos y si sabía que este juego existía, pero mi problema es que nunca he visto una imagen de él. ¿Podrían poner aunque sea unas fotos de este título? o mejor aún que el Panteón se aviente todo un Cementerio de esta saga. Otra pregunta, ¿es cierto que Capcom ya tiene licencia sobre los personajes de SNK? Pues con eso de que sacan una y otra versión de Capcom Vs. SNK, eso parece ser cierto y si no es así, ¿qué pasará con Kyo y todos ellos, se perderán en el olvido o que? Ya por último ¿creen que con eso de que están sacando los capítulos de Saint Seiya de la saga de Hades, sería posible que saliera un juego de GCN o de AGB?

Alejandro Juárez Ramírez

Qué bueno que te gustó el reportaje del Crow, pues se esmeró para que les gustara mucho. Lamentablemente, el Panteón esta muy ocupado con una larga lista de títulos que van a aparecer en su sección, pero de todas maneras, nos hizo favor de facilitarnos un par de fotos para que conozcas el antiguo Street Fighter de Arcadia. Sobre lo de la licencia de SNK, no es cierto; es verdad que Capcom lanzó el enfrentamiento de estas dos series de peleas, pero eso no quiere decir los personajes de SNK queden en el olvido. Hasta la fecha, no se sabe de algún título basado en la popular serie animada de Seiya.


El inicio de la saga Street Fighter

+

Vivimos una época en la cual la tecnología se ha vuelto parte de nuestras vidas; la era del electrón, el chip, la telecomunicación, etc. Soy parte de una generación que creció asombrado con los videojuegos. Hace ya muchos años de aquel Atari que despertó el interés y del grandísimo SNES que marcó el cambio. Pertenezco a un grupo en donde el reto lo es todo, va más allá de acabar un juego, es meterte de lleno en la historia y el personaje, apreciar cada detalle; el mejor final, todos los accesorios, el mejor tiempo, el mapa completo, personajes ocultos, el mayor rango, el mejor combo, la mejor estrategia, el mejor porcentaje, todos los secretos... es lo que buscamos, ser los mejores, hacer algo que nos distinga, algo que el 99% de los demás no harían, solo así sientes que el juego no te domina. Si te sientes identificado con lo anterior bienvenido a mi generación, a mi grupo. La gente no entiende nuestra pasión, no es un pasatiempo que nos atrofia si no todo lo contrario nos estimula. El sentimiento de jugar tan concentrado y en un instante darte cuenta que el amanecer ha invadido tu cuarto, de aprenderte a la perfección la secuencia de ataque del enemigo, de descifrar el acertijo que tanto te hizo maldecir, de descubrir algún cuarto secreto, de inventar un combo tan complicado como devastador, de jugar contra reloj para romper ese récord que parecía imposible, etc. y de ver el gran final de aquél juego que te atreviste a jugar en la dificultad más alta y que por la misma razón fue el causante de tu insomnio, son sensaciones que solo nuestra generación conoce. No soy el único y nunca estaré solo este es mi manifiesto, porque es más que un simple juego, es..... un estilo de vida.

KRASH

+

Con esta estupenda reflexión de parte de nuestro cuate Krash, nos despedimos por este mes, recuerda que todas tus dudas, quejas, comentarios y todo lo que quieras, estaré esperando tus cartas y mails. Y recuerden que leemos todas las cartas y mails que nos hacen favor de enviar, sólo que son tantos, que a veces no podemos incluirlas. ¡Hasta la próxima!
Esta es la dirección a donde puedes envíarnos tu correspondencia:

Amores # 707 Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.

Y envía tus e-mails a:
clubnin@clubnintendomx.com



La espera está a punto de termin
es cuestión de días para que pued
adquirir tu **Soul Calibur II**, uno de l
títulos que más olas ha generado
través de los últimos meses. l
hecho, este juego fue uno de l
pilares del pasado E3 en los Angel
donde muchos fans afortunad
pudieron tomar el control y elegi
su personaje favorito para particip
en las batallas espectaculares que
viven en este juego. Cada detalle p
mínimo que parezca ha sido cuida
al máximo, tanto en cuestion
físicas de los personajes, escenari
sonidos y control. En sí, Soul Calib
II es un título que llego para queda
se y que por si fuera poco, cuen
con un invitado de primer nivel,
claro, nos referimos a Link, quien
une con Taki, Cervantes, **Mitsuru**
Voldo y otros tantos guerreros en
historia de las almas y espada

La euforia que envuelve las histori
de estos valientes guerreros no
nada nueva, sino que ya cuenta c
bastante tiempo de trascendenc
Namco, uno de los licenciatarios m
populares dio vida a un título pa
Arcadia al que llamaron **"Soul Edge**
esto en el año 1996 y rápidamente
consolidó como uno de los juegos
pelea cuerpo a cuerpo de may
aceptación ante los jugadore
Su estilo de juego era un tan
diferente a de otros títulos de pele
ya que aquí, la base de la acci
recaía en las espadas, los combos y
espectacularidad de efectos de luz
sonido. Posteriormente, en el añ
1998, la historia continuó en **So
Calibur**, nuevamente para l
arcadias, superando ampliamente l
cualidades de su antecesor. L
personajes mejor diseñados, l
escenarios más impresionantes y
estilo de batalla más simplificado.



Una nueva página en la historia de Soul Calibur se escribe en el GameCube...

Con una base más que sólida y una estructura de personajes, historia y continuidad tan bien elaborada para esta serie, **Namco** ha logrado una expectativa como pocas veces al anunciar la tercera parte de la saga y más aún, cuando se mencionó que el **Nintendo GameCube** iba a contar con una versión personalizada, es decir, con un personaje específica y exclusivamente integrado a la variedad de guerreros de Soul Calibur II y más revuelo causó cuando se confirmó que **Link** sería el paladín que Nintendo mandaría al combate de las almas y espadas.

En Soul Calibur II, cuentas con **7 distintos modos de juego**, entre los cuales están: Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle, Practice y un modo especial llamado **"Weapon Master"**, este último, es un modo de juego donde debes completar misiones combinado con un estilo de RPG, aquí podrás colectar más de **200 diferentes armas** para equipárselas a tu personaje, pero lo más interesante en dicha modalidad es que la estrategia y forma de completar cada misión, será distinta momento a momento.





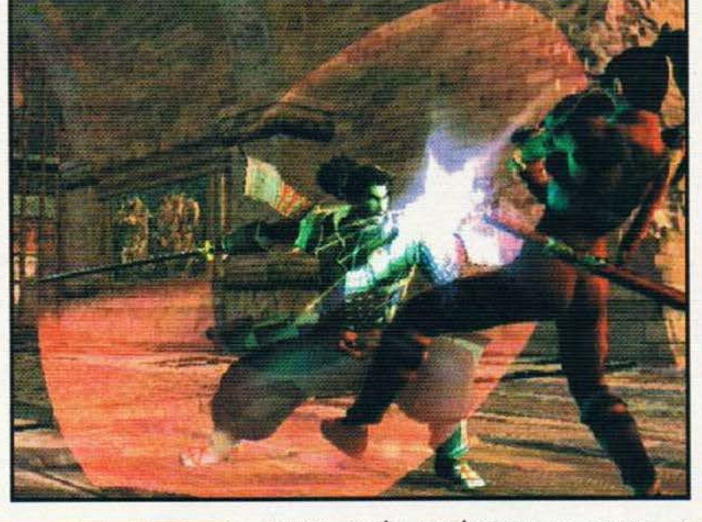
15 personajes serán los que de inicio podrás escoger: Taki, Ivy, Nightmare, Mitsurugi, Yunsung, Kilik, Xianghua, Maxi, Astaroth, **Voldo**, Talim, Cassandra y Raphael. Y los dos restantes, son personajes exclusivos para la versión casera, uno de ellos es Necrid, un personaje basado en las **historias** de Todd **MacFarlane** y por supuesto, el **inigualable** y más solicitado personaje para esta versión: Link. Y si creías que ahí terminaba todo, estas equivocado, si te adentras en el modo Weapon Master, tendrás la posibilidad de habilitar a otros personajes extra: **Yoshimitsu**, Cervantes, **Sophitia** y Seung Mina. Además de esto, hay un museo donde encontrarás arte del juego. Otros detalles son los profiles de los personajes, una galería de armas

y un tipo teatro. Así que co puedes darte cuenta, Soul Calil II, no es sólo un juego que te si para retar con tus amigos, sino c es un título que te manten entretenido por un muy buen ra ya sea que lo juegues sólo o conjunto.

El **gameplay** es bastante prácti es decir, no te costará mucho tra jo aprender los diversos movimi tos de tus personajes favorit esto le da mucha ventaja, porc simplificando los movimien podrás hacer más y mejores ofer vas y defensivas para converti en todo un guerrero. Por ejemp Link tiene una **gran cantidad movimientos**, muchos de ellos retoman de Super Smash Bro otros tantos son nuevos, pe bastará con unos minutos práctica para que puedas gene buenos ataques.



A través de la historia, los guerreros serán héroes.





Ahora que ya conoces las maravillas que tiene **Soul Calibur** II, deja te platicamos un poco sobre la "Leyenda", la mítica historia sobre el origen de estos enfrentamientos. Realmente, un juego de pelea no necesita tanto de una historia, sino de su movilidad, manejo de cámaras (en dado caso de ser 3D) y personajes con buenas habilidades, sin embargo, a pesar de que Soul Calibur II cuenta con todo lo dicho anteriormente, desde el principio se estructuró una **historia** para que cada personaje tenga un origen y convicción para no dejar huecos ni detalles al aire.

Innumerables **leyendas** hablan sobre una espada conocida como "Soul Edge". Algunas, le dan el título del arma más poderosa y otras, se refieren a ella como "La espada de los héroes". Soul Edge es una espada fantasma con asombroso poder espiritual, la llave para la eterna juventud, un tesoro sin igual, la cura a toda enfermedad. Incluso, hay quienes la consideran como la "Espada de la salvación". Aunque nadie podría estar seguro del paradero o la verdadera identidad de la espada, varios rumores se han esparcido a través del mundo con respecto a sus poderes, pero en realidad, **Soul Edge** fue elaborado en espadas gemelas que se alimentan de almas humanas dándole así una inimaginable fuerza energética.





En la segunda mitad del **siglo XVI**, un guerrero en una misión divina para un antiguo dios, logra romper con éxito una de las espadas malvadas. Trágicamente, el romper la espada produjo un efecto opuesto del que se esperaba. Con ello, el equilibrio de energía entre las espadas fue destruido, y su maldad se salió de control; la malévola energía se esparció por los cielos en forma de luz, este fenómeno, que después se le pudo identificar como **"The E Seed"**, marcó al mundo con lega oscuro y maligno.

La espada restante se posesionó cuerpo de un hombre quien pusc espada en sus propias **manos** y embarcó en una oleada de asesi tos por **Europa**. Dichos aconte mientos macabros sembraron miedo a través de todo el contin te. Tres años después, las masac cesaron y ahora, han pasado ot **4 años** y dichos horrores se con tieron en una memoria distante que muchos no recuerdan y ot pretenden no hacerlo, siendo objetivo, que la gente se sient salvo nuevamente, pero nadie s por cuanto tiempo será.

4 años antes, una espada espirit llamada **"Soul Calibur"** apareció el este, como en respuesta del mado de furia de **"Soul Edge"**. Nc pudo testificar la al batalla fi donde Soul Edge fue quebranta Nadie sabía que la espada espirit fue dejada atrás en el vórtice de maldad para detener a los pode *demoníacos de la espada*. La ma ría de la gente se resistía a pen que el cese del **terror** e inicio de **paz** era conforme a resultados d batalla y con ello, la existencia d espada espiritual permaneció misterio.



Desafortunadamente, la paz fue un simple momento asilado; la espada malvada comenzó a esparcir su influencia a través del mundo. Como resultado, la gente transportó involuntariamente la espada hacia cada rincón del mundo. Las piezas de **Soul Edge** aún generaban poderes malignos. Con **Soul Calibur** perdida en el vacío, era sólo cuestión de tiempo antes de que los poderes oscuros de la malvada espada rodearan al mundo. Estos pedazos del borde del alma todavía incorporaron energías malvadas. Con alma Calibur perdió en el vacío, él era solamente una cuestión de tiempo antes de que las **energías oscuras** de la espada malvada infectaran el mundo entero.

Después de todo lo anterior, ya estarás listo para aventurarte en el combate, para luchar en la batalla de las almas y espadas, para convertirte en un héroe en Soul Calibur II y sobre todo, para ver en un nuevo escenario a Link, quien con orgullo representa a Nintendo. Aquí todos los que colaboramos en Club Nintendo estamos más que fascinados con este juego por todos sus detalles y opciones y no dudamos que pronto se convierta en uno de tus consentidos. Por esto y muchas otras razones, Soul Calibur II es un digno exponente para ser presentado en **NUESTRA PORTADA**.

NINTENDO SE CONECTA



EL NINTENDO GAMECUBE Y EL GAME BOY ADVANCE CREAN MAGIA MULTIPLAYER.

Nintendo introdujo una nueva forma de conectividad durante el E3 de este año. Shigeru Miyamoto--creador de Mario y Zelda-- mostro una cantidad increíble de juegos para el GCN los cuales eran multiplayer y hacian uso del Game Boy Advance como un control extra en una ventana aparte. Final Fantasy: Crystal Chronicles, The Legend of Zelda: Four Swords, Pac-Man y The Legend of Zelda: Tetra's Trackers fueron ejemplos de como expandir un juego con nuevas formas de cooperación y competencia. Durante el debut se mostraron diferentes tipos de conectividad, por ejemplo, capturando el rostro de los videojugadores. En este momento más proyectos de conectividad están a cargo de licenciatarios como EA, Konami y Natsume.

Final Fantasy: Crystal Chronicles

Aventuras para uno o cuatro

Cuando escuchamos que Final Fantasy Crystal Chronicles iba a tener un elemento de conectividad, no teníamos idea que tan profunda y revolucionaria sería. Después de jugar la versión demo del E3 podemos decir que FF:CC es un logro como juego multiplayer. También queremos hacer notar que la conexión multiplayer es sólo una forma de jugar las aventuras de FF:CC.

El modo aventura para un jugador es tan emocionante y estilizado como el modo multiplayer. Con respecto a la aventura, hasta 4 jugadores se pueden conectar simultáneamente usando cuatro GBA (o GBA SP) con sus respectivos cables. No se requiere de un cartucho adicional para poder jugar, todo es meramente "plug and play".



Como en muchos juegos de Final Fantasy, Final Fantasy Crystal Chronicles relata una historia muy profunda con cinemas espectaculares, diálogos interesantes y música impresionante. Las imágenes aquí mostradas son de la versión japonesa.



Los iconos que muestran el estado de los personajes aparecen en cada esquina de la televisión. Toda la ación se lleva a cabo en una sola ventana, pero la información más detallada aparece en tu GBA.





Tendrás un largo camino que recorrer en tu aventura para recuperar las gotas de Mirula, las cuales son usadas por tu tribu para bendecir el cristal y frenar las plagas.

Una aventura entre iguales

Al comenzar la aventura multiplayer en Final Fantasy Crystal Chronicles, cada jugador tiene un personaje con habilidades diferentes y un inventario con items únicos. Uno de los personajes puede tener un habilidad única para curar a los demás, mientras que otro puede tener un mapa detallado. Los cuatro viajeros llevan un cristal que los protege de un vapor que cubre la tierra. Cuando un personaje sale del área protegida por el cristal, pierde HP. Esto los lleva a mantenerse unidos. Las batallas se llevan a cabo en tiempo real en lugar de cargar una pantalla especial para ellas, con esto los jugadores se ven obligados a coordinar todas sus actividades. La más grande inovación es que tendrás que estar en constante comunicación con tus compañeros. Recuerda que cada decisión es una decisión de grupo. Antes de que te des cuenta, todos se ayudarán mutuamente justo como los personajes de un RPG.



Para combatir a los enemigos como equipo necesitarás comunicación. Los jugadores deberán de atacar a los enemigos juntos, pero sin son derrotados, permanecerán en la pantalla como fantasmas.

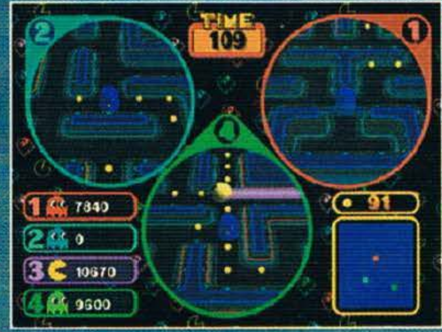


Tendrás una lista para seleccionar ataques e items en tu Game Boy Advance. Tips y ayuda también aparecerán en la pantalla de tu GBA.



Pac-man

Posiblemente las sorpresa más grande del E3 fue la presencia de Pac-Man para el Nintendo GameCube, incluso fue una sorpresa para Namco. El Sr. Miyamoto mostró el juego diciendo que él siempre ha sido un fan de Pac-Man. La conectividad para 4 jugadores de Pac-Man lo hacen simple y a la vez, brillante. Un jugador usa el GBA y juega como Pac-Man, él puede ver el laberinto completo mientras que los otros 3 jugadores son fantasmas. Ellos usan los controles del GCN para moverse y su visión en la TV es limitada al sólo ver su alrededor. Si Pac-Man es tocado por un fantasma, el jugador que controlaba al fantasma tiene que cambiar con el jugador que era Pac-Man. Los jugadores obtienen puntos como fantasmas por atrapar a Pac-Man y los jugadores que sean Pac-Man obtienen puntos por comer fantasmas.







Para demostrar Pac-Man para GCN, el Sr. Miyamoto invito a jugar al Sr. Iwatani de Namc (creador del Pac-Man original). También invito Sr. Will Wright de Maxis (creador de The Sims) George Harrison, vicepresodente de Mercadotécnia de Nintendo of America, esto fue para que participaran en la demostración. A pesar d que solamente tenemos imágenes de la versión para GCN (la perspectiva de los fantasmas), es fácil ver como funciona el juego. En el demo qu se muestra arriba, el jugador tres es Pac-Man los otros jugadores son fantasmas.

The Legend of Zelda: Four Swords

El modo Four Swords en The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords para GBA fue sólo el principio de la diversión multiplayer para los fans de Zelda . The Legend of Zelda: Four Swords para el Nintendo GameCube combina un modo cooperativo y competitivo hasta para cuatro jugadores. los 4 personajes usan 4 GBA conectados al GCN. Cuando se mueven sobre el mapa principal, los 4 personajes aparecen en la pantal de TV. Pero cuando un personaje entra en una casa o cae por u hoyo, este desaparecerá de la TV y aparecerá en la pantalla de GBA. La meta es juntar mas rupias que los jugadores contrario pero para poder avanzar, los cuatro deberán trabajar juntos y equipo para resolver los laberintos y derrotar a los enemigos.



Los cuatro aventureros deben buscar en sus alrededores por tesoros usando el método tradicional de los otros juegos de The Legend of Zelda. Tendrás que cortar el pasto, empujar piedras, activar switches, derrotar enemigos y resolver acertijos. El truco es hacerlo en compañia de los otros tres jugadores quienes también intentan ganar el premio. Los contenedores de corazón y las rupias recolectadas por cada jugador aparecen en las esquinas de la pantalla para que puedas monitorear como van tus amigos y enemigos.



Aunque cada jugador quiere adelantarse en la carrera por las rupias, encontrarán muchos enemigos en el camino. Tendrás que organizar ataques, compartir estrategias y llevarlas a cabo como equipo si esperan continuar en el juego. En la imagen arriba, puedes ver que la cámara se aleja cuando los personajes se separan los unos de los otros. Nunca verás pantallas divididas en The Legend of Zelda: Four Swords.



La competencia por los contenedores c corazón, rupias e items será feroz. Alg nos jugadores perderán el control y levantarán a sus compañeros para alejar los de los premios.

THE LEGEND OF ZELDA: TETRA'S TRACKERS

Otra sorpresa en el área de conectividad de Nintendo durante el E3 fue la presencia de The Legend of Zelda: Tetra's Trackers- para GCN. Tetra, la pirata de The Legend of Zelda: The Wind Waker guiará a cuatro jugadores en la caza de un teosoro donde todos tendrán que competir entre si en un mundo al estilo The Legend of Zelda. Cada jugador tiene una vista desde arriba del mapa en su Game Boy Advance. Tetra dirije la acción y te pone retos a cumplir. Tendrás que seguir sus ordenes, explorar el mundo, juntar items, conocer a otros personajes y derrotar a los otros jugadores para llegar a la meta. Al final de cada round, Tetra revisa el puntaje de todos y declara un vencedor. Aún no hay una fecha de salida, pero te mantendremos informado.



Tetra muestra cada caceria del tesoro y preside la acción mientras que los jugadores buscan los premios por todo el mapa.



Tetra muestra el resultado de cada round, declara un ganador y continúa hacia el siguiente round. Si obtienes un score muy bajo no esperes felicitaciones.



El objetivo principal en cada área es juntar 10 estampas de personajes que no sean los jugadores. Tendrás que recorrer el mapa, encontrar ítems y derrotar a los otros jugadores hasta que llegues a la meta.

STAGE DEBUT

Uno de los productos más intrigantes durante el E3 fue Stage Debut, un lugar donde se usa el poder de la cámara especial del GBA para capturar el rostro de un jugador el cual, es convertido en una textura sobre la cabeza de un personaje poligonal en el GCN. El resultado es verte a ti smismo en la pantalla de TV interactuando con otros personajes de varios juegos de Nintendo. En una demostración en el E3, el Sr. Miyamoto dijo como capturo las imágenes del Sr. Iwata, presidente de Nintendo y el Sr. Tezuka, creador de Animal Crossing. También mostró como los personajes de las tarjetas del e-Reader pueden ser usadas en Stage Debut. El juego y la cámara para GBA no tienen fecha de lanzamiento aun, pero cruza los dedos.



Stage Debut te permite ser parte del cuadro. Puedes aparecer en lugares como el escenario, en un área de juegos o incluso en un salón de clases. En la imagen arriba, el Sr. Miyamoto aparece con el ex presidente de Nintendo, el Sr. Yamauchi y el actual presidente, el Sr. Iwata.



El Sr. Tezuka, uno de los mejores desarrolladores de juegos de Nintendo, aparece cara a cara con un Pikmin en el área de juegos de Stage Debut. El título aun esta en desarrollo, pero los personajes parecen estar listos.



En el salón de clases, el Sr. Iwata parece estar enseñándoles algo a los personajes de Pikmin y Animal Crossing. El Sr. Miyamoto mostró que puedes agregar nuevos personajes a Stage Debut tan sólo por usar tus tarjetas de e-Reader.

CONEXIÓN EN CADA NIVEL

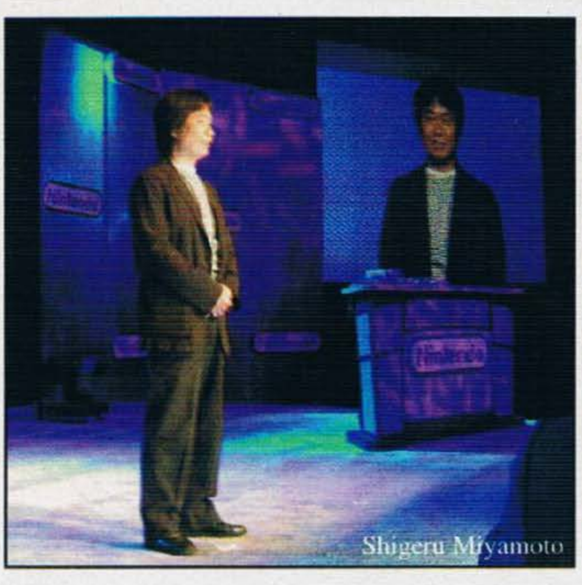
Una gran cantidad de juegos con conectividad vienen al GCN y GBA. Metal Gear Solid: The Twin Snakes tendrá una función especial de conectividad. Will Wright de Maxis anuncio que los jugadores podrán intercambiar sus personajes de los juegos de The Sims para GBA con el GCN. EA Sports tiene grandes planes para Madden NFL 2004 y Tiger Woods PGA Tour 2004. En Tiger Woods, abrirás secretos y podrás transferir dinero entre el GCN y GBA. The Lord of the Rings: The Two Towers tendrá conectividad al igual que las versiones de Harvest Moon de Natsume . La conectividad traerá a los videojugadores nuevas formas de jugar que ni siquiera podemos imaginar. Ésta es una nueva era sólo para el GCN y GBA.



Club Nintendo Extra

Club Nintendo Año 12 No. 8 | Agosto 2003 | Medio Informativo

Mario 128 deslumbrará con sus innovaciones.


Shigeru Miyamoto

El gran genio, Shigeru Miyamoto dio a conocer un poco más del esperado nuevo título de Mario, el afamado Mario 128. A pesar del gran éxito de Mario Sunshine, algunos fans del plomero bigotón más famoso de los videojuegos quedaron un poco desilusionados, pues dicen que no hubo grandes innovaciones más que el uso del Fludd y que realmente era una continuación de Super Mario 64. Por esta razón, Miyamoto declaró que Mario 128 innovará con una idea novedosa nunca antes vista en un videojuego.

Según afirma Miyamoto San, es tan impresionante la nueva idea de Mario 128, que no se mostró en el E3 pasado por temor a que alguien quisiera imitar el concepto, por lo que lo conoceremos cuando esté casi terminado. Solamente nos queda esperar a ver qué sorpresas nos tiene preparadas Nintendo, pues dicen que Mario 128 traerá ideas muy frescas que estamos seguros de que nos dejarán impresionados.

Nintendo® derrota a importantes piratas.

La suprema corte de Hong Kong falló a favor de Nintendo contra la empresa Lik Sang International Limited, un distribuidor mundial de juegos piratas. En la decisión, el juez declaró a favor de Nintendo Co. Ltd y Nintendo of América Inc. contra Lok Snag y Visoly, así como sus presidentes; exigiéndoles pagar una fuerte cantidad de dinero a Nintendo por daños y gastos legales, con posibles cargos posteriores.



El juicio se llevó a cabo por el resultado directo de las acciones civiles que Nintendo inició contra Lik Sang International Limited; después de estos acontecimientos, Lik Sang dejó de producir y distribuir sus productos ilegales. Nintendo declaró que estas acciones son el principio de una guerra contra los piratas que producen juegos y accesorios de manera ilegal en muchos países. Dijeron que es injusto que los mejores desarrolladores pasan años enteros en la elaboración de un juego entretenido, creativo como para que alguien más haga dinero fácil al aprovecharse del comercio ilegal.

Esta noticia sí que nos dio mucho gusto pues Nintendo ha decidido tomar fuertes cartas en el importante asunto de la piratería, que nos impide gozar de productos de la mejor calidad y que daña directa e indirectamente a la gente que produce y/o desarrolla sus juegos; así como a los videojugadores mismos, que nos priva de que más juegos de calidad lleguen a nuestras manos. A nosotros nos toca hacer nuestra parte al comprar los juegos, sistemas y accesorios con distribuidores autorizados y evitar fomentar la piratería y el mercado ilegal para que gocemos de las ventajas de tener buenos juegos. ¡Bien por Nintendo!





prepara la artillería pesada.





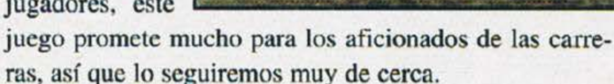
Moviliza tu fuerza terrestre sobre el todo terreno, monta un ataque aéreo masivo en contra y coordina una campaña diseñada para sacudir a tu enemigo. Tu eres el comandante en cargo. Comienza el empedernido bombardeo.



¡Se solicitan pilotos de camionetas monstruo!.

Así es, para todos los fans de la velocidad y de las competencias más intensas con las conocidas camionetas monstruo, les tenemos una gran noticia; Ubi Soft ha anunciado que se lanzará muy pronto el juego extremo Monsters 4x4: Masters of Metal para el Nintendo GameCube. Este juego está basado en las típicas carreras y competencias de las camionetas de grandes llantas, así que estarás al mando de las más poderosas máquinas demoledoras de carros y llevarlas a conquistar a los demás competidores.

Para que este juego no sea solamente de ver quién corre más rápido o que pierda el chiste, los cuates de Ubi Soft le están puliendo todos los detalles para hacerlo bastante atractivo, lo mejor de todo, es que ahora el escenario será más interactivo y puedes usarlo en contra de tus adversarios para darle más emoción al juego. Con 50 diferentes vehículos, 30 eventos y un intenso modo de dos jugadores, este juego promete mucho para los aficionados de las carreras, así que lo seguiremos muy de cerca.



Vivendi muestra su más reciente héroe.

Si eres fan de los juegos en los que la ciencia ficción, los robots y las aventuras en estaciones espaciales y cosas así deben de ser imprescindibles, no puedes dejar de checar el nuevo título de Vivendi desarrollado por Swingin´Ape Studios, Metal Arms: Glitch in the System. La acción de este juego se lleva a cabo en un distante universo poblado por robots, en donde Glitch debe salvar su planeta, Iron Star de la amenaza del malvado general Corrosive y sus hordas mecánicas.

Aunque el héroe parece un pequeño robot de ésos de cuerda que caminan, es realmente un verdadero acorazado armado hasta los dientes con muchos tipos de armas.





Además de que los escenarios están muy bien cuidados y de que la destrucción es impresionante, este juego tiene una opción muy padre en la que puedes hackear a algunos de los robots enemigos y usarlos a tu favor, a lo que llaman "robot posession". En próximos ejemplares estaremos hablando más de este estupendo juego.

Star Soldier llega al Nintendo GameCube.

En el lejano 1989 un shooter nos puso a jugar como locos, años más tarde, se lanzó una segunda versión en 1998 para el Nintendo 64; ha llegado la hora de que este gran título llegue al Nintendo GameCube con todo el poder de este increíble sistema. Este título será un remake bastante interesante y entretenido pues Hudson Soft ha declarado que el juego tendrá gráficas impresionantes completamente poligonales, sonido mejorado y uno que otro retoque en cuando al modo del juego. Este remake contará con varios modos de juego, como los clásicos modos principales y de tiempo para hacer récords y romperlos. Así que todos los fans de este juego y demás tipos de shooters tendrán un nuevo reto a enfrentar en este remake que estamos seguros de que complacerá hasta al jugador más exigente. En cuanto tengamos más noticias o datos sobre este juegazo, lo informaremos en nuestra revista, así que no pierdas el ánimo, pues nosotros también estamos impacientes por jugar esta nueva entrega de Star Soldier.





Es tiempo de que escojas la píldora roja o azul, es tiempo de que te uses tus ojos por primera vez, pero sobre todo, es tiempo de Enter The Matriz. En este mes, nos adentraremos a lo más recóndito de Matrix para combatir a las maquinas, por lo que te hemos preparado unos Tips de este juego. Como sabes, Enter The Matrix tiene 2 personajes para elegir (Niobe y Ghost), la gran mayoría del juego no varía mucho con respecto a que personaje elijas, salvo en unas cuantas escenas, sin embargo, te recomendamos que juegues con ambos personajes para que puedas disfrutar de todos los detalles de este magnífico juego que nos presenta ATARI.



GHOST

Este peculiar personaje es el equivalente a Trinity en cuanto a rango se refiere, ya que es el primer oficial de la nave Logos además de ser un gran guerrero de las artes marciales. Para él, las armas adquieren la dimensión de obras de arte, y combinándolas con sus habilidades se vuelve en todo un perfecto gatillero. Durante la batalla, el cuerpo y la mente de Ghost entran en sintonía, funcionando al unísono y llevando la palabra "Acción" a niveles inimaginables.

Ahora que ya conoces a los personajes, tendrás que hacer una elección: Jugar con Ghost o Niobe. Cualquiera de los 2 esbastante bueno. En estos tips, tomaremos el papel de Niobe para que te guíes en los escenarios así sin más preámbulos, prepárate a entrar en Matrix.

NIOBE

Niobe es una de las protagonistas de esta historia y comparte el mismo rango que Morpheus como capitan de una nave llamada "Logos", la nave más rápida y compacta de la flota Rebelde. Al igual que la mayoría de los rebeldes, Niobe es una excelente combatiente cuerpo a cuerpo, por lo que por lo que puede realizar tareas muy complejas sin problema alguno. En la película (Matrix Reloaded) no aparece muy a menundo, pero en el juego se convierte en todo un pilar para la lucha que se está llevando a cabo.

POST OFFICE

MISIÓN: CLOSING TIME



Tu primera asignación será en la oficina postal, así que no te preocupes mucho por la vigilancia y practica un poco tus movimientos, agarres, combos y demás acciones. Corre hacia e primer piso de la oficina postal que está a la derecha. Sparks t informará que este no es el sitio correcto y que el lugar que buscas está en el segundo piso. Regresa al lobby principal y ve hacia el elevador que te llevará al segundo piso. Presiona el botón del elevador y notarás que no está en funcionamiento, a que Sparks te dará otra salida. De repente, te saldrán varios guardias, elimínalos y ve a la oficina que está a la izquierda de elevador, justo de donde salieron los guardias, esto te llevará a tu destino. Otra vía es ir al baño de mujeres y salir por las ventilas.

MISIÓN: BEHIND THE SCENES





Dependiendo de que salida hayas tomado será el lugar de inicio en este nivel. Los 2 empleados llamarán a seguridad al verte, así que elimina al guardia y toma su arma. Ahora, toma la puerta posterior y ve hacia el siguiente corredor, elimina a cuanto enemigo intente atacarte y ve hacia la última puerta a la derecha el hacia el cuarto de envío de correo. Aquí, empleados pedirán ayuda, así que prepárate y ve a la siguiente sección, pero toma en cuenta la puerta de metal que está a tu derecha. Camina hasta que llegues a un camino sin salida con una ventana de una oficina, rompe la ventana y entra a la oficina, presiona el botón de la pared para abrir la puerta de metal. Ve hacia dicha puerta y elimina a los guardias, ahora, aparecerá una flecha, así que síguela y te llevará hacia tu destino.

MISIÓN: EPICENTER

Sube por la reja que está en frente de ti y entra en el cuarto de proceso del correo. Corre hacia el final del pasillo que está en frente y ve a la derecha. Sigue tu camino y verás a 2 guardias en frente de la puerta del elevador, ten mucho cuidado al enfrentarlos porque pueden llamar a sus refuerzos en segundos. Elimina a quien te ataque y ve hacia el elevador para que salgas de este nivel.







MISIÓN: UNEXPECTED ARRIVAL





En cuanto salgas del elevador, tendrás que combatir contra un escuadrón de guardias que te *prepararon una emboscada. Corre hacia* **un escritorio** a la derecha y toma las armas y ahora si, da inicio la acción. Elimina a los guardias y continúa tu camino hasta el final del pasillo y gira en la esquina, encontrarás más guardias, así que elimínalos rápidamente y continúa tu camino hacia una gran cortina de acero done verás un cinema. Después del cinema, aparecerás sobre los anaqueles y los guardias lanzarán gas lacrimógeno, así que tendrás que pasar por encima para evadirlo. Tu objetivo es mantenerte en lo alto de los anaqueles y no caer en el gas. Retrocede un poco y haz un salto usando el focus a través del conducto de aire, sigue tu camino por el conducto y ve al final y luego a la derecha, verás un tragaluz, déjate caer por allí y listo, habrás pasado la misión.



MISIÓN: REDIRECTED

Inicias este nivel en un almacén. Da vuelta alrededor y sal en otra sección de este lugar. Inmediatamente en frente de ti en el siguiente cuarto estará un guardia de seguridad, así que elimínalo rápido antes de que saque su arma. En el lado opuesto del cuarto de almacenaje, 2 guardias de seguridad te dispararán, así que cúbrete con los estantes o utiliza el focus para evadir sus ataques. En cuanto salgas de este cuarto, un escuadrón de guardias te atacará desde el lado opuesto de una gran área enrejada. Ahora sigue el corredor hasta que llegues a una vuelta a la izquierda para ver un cinema.

Después del cinema, ve hacia abajo del corredor y entra en la oficina que está a la izquierda. Usa tus golpes para romper cristales y ve hacia el final del cuarto. Cuando estés cerca del primer bloque de cajas, un guardia te verá, aparecerán otros guardias asi que elimínalos rápidamente, una vez hecho, corre hacia la cortina de acero a medio abrir y entra en el siguiente cuarto. Ahora, inmediatamente a tu izquierda, 4 guardias abrirán fuego en tu contra desde el punto distante del siguiente cuarto. Utiliza focus para evadir los ataques y usa tus armas para eliminarlos, puedes desarmarlos si quieres usando el botón "Z" cerca de ellos. Cuando hayas ganado la batalla, sube por las escaleras hacia la barra de transporte para finalizar el nivel.









MISIÓN: GOT IT







Ahora, dentro del Segundo piso de la oficina postal, ve a la derecha y hacia el bloque de cajas cerca de correo cerca de la pared. Después del cinema, este cuarto se llenará de gas lacrimógeno, así que ve de regreso al elevador y elimina a quien se ponga en tu camino, pero recuerda que si permaneces por mucho tiempo en el gas, puede ser peligroso. Una vez que hayas eliminado a los guardias, el elevador se abrirá y podrás ir hacia el lobby principal. Ya en el lobby, ve hacia las puertas del frente y trata de escapar, pero que crees, los policías te han puesto una trampa ya que activaron las alarmas y se cerraron las puertas. No trates pelear con todos a la vez, mejor muévete alrededor del perímetro y elimínalos poco a poco y toma sus armas. Una vez que hayas eliminado a todos los guardias, ve hacia la puerta cercana al escritorio de servicio y ve a través de los corredores y hacia el cuarto de procesos.

MISIÓN: BIG DISTRACTION

Este es el tiempo donde Ghost hará una distracción para que puedas salir del edificio. Después del cinema, notarás que unas cuantas explosiones han ocurrido cerca de la oficina postal y Sparks te sugerirá que vayas a través de las oficinas del segundo piso. Tu objetivo aquí es llegar a la parte posterior del cuarto de procesamiento, pero en tu camino encontrarás algo de resistencia así que prepara tus mejores combos y ten cargadas tus armas. Una vez que llegues a tu destino, toma las escaleras y listo, estarás a punto de iniciar la salida de este lugar.





MISIÓN: BREAKOUT

Ya estas a escasos pasos de dejar la oficina postal, así que muévete hacia el cuarto de controles, aparecerán algunos guardias, así que elimínalos cuanto antes. Ahora, continúa tu camino y abre las puertas para que aparezcan más guardias del lado de la reja, desármalos para que no te causen problemas y sigue tu camino a través de las oficinas hacia la izquierda y contra la oficina que está al final del cuarto, una vez que hayas abierto las puertas, aparecerá un cinema, disfrútalo y prepárate para manejar un rato.





CITY DRIVING

MISIÓN: GET TO THE HARD LINE



Esta es una de las misiones que denominaría como de "Descanso", ya que la forma de juego varía debido a que ahora en vez de correr y correr, disparar y golpear guardias, te subirás a un auto junto con Ghost y emprenderás una de las persecuciones más dinámicas que se han visto. La forma de juego es muy simple así que no hay porque preocuparse. Algo que te recomendamos es que cuando se acerque una patrulla, presiones el botón "Y", para que salga Ghost y dispare su arma contra los policías, dejándote así el camino libre. Tu objetivo en esta misión es ir siguiendo la flecha que aparece en tu pantalla hasta un bloqueo en el camino, en ese momento, se te indicará que conduzcas por 2 minutos mientras se desbloquea el camino y puedas proseguir. Da unas cuantas vueltas y pasando los 2 minutos sigue la flecha de nuevo cuídate de los policías. Después de unos momentos pasarás la misión.



CITY ROOFTOPS

MISIÓN: ANSWER THE PHONE

Después de la escena en el auto, volverás a la acción a pie. Notarás que ahora estás sobre el techo de un edificio y a pocos metros de la libertad. Sigue el camino por el techo y casi al llegar al final, podrás ver frente a ti a un intimidante agente que empezará a atacarte, así que ve hacia la izquierda y salta hacia otro edificio, no te preocupes si caes, ya que de hecho las maderas que simulan un puente son muy débiles y se romperán en cuanto pongas un pie encima. Ya que caíste dentro del cuarto, corre hacia la escalera que estará frente a ti, a un lado de la escalera esta un medic kit, pero si tardas en salir de la escena el agente vendrá y te pondrá en aprietos. Ahora empiezas de nuevo en el techo, ve hacia el siguiente edificio y salta en la escalera, sube y continúa a través del siguiente techo. Si quieres ir más rápido, solo no equipes ningún arma.

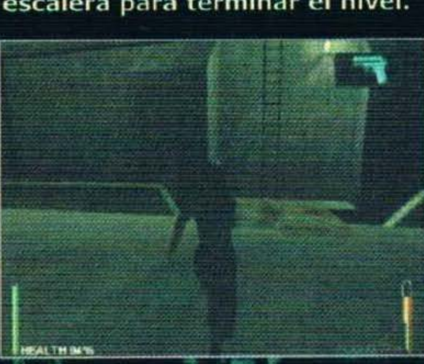




Ahora esquiva a los agentes, si te ves en problemas usa el slow motion para evadir balas y golpes. Continúa tu camino y en el filo del tejado, salta hacia el siguiente edificio que tiene un boquete abierto y sube por la escalera, una vez arriba, aparecerá el agente, así que corre a través del umbral que está a tu izquierda y salta por el boquete que te llevará al siguiente edificio. Corre a través del vestíbulo del edificio y salta hacia un cuarto vacío. En seguida, sube por las escaleras y salta hacia el siguiente techo y sube por otra escalera para terminar el nivel.







THE AIRPORT





MISIÓN: CHECK IN

Esta misión la inicias en el segundo piso de la terminal principal del aeropuerto. Para este escenario tendrás una forma muy rápida para pasar, esta consiste en saltar del segundo balcón usando un salto con focus. En la primer piso, gira alrededor y entra en el transportador de equipaje que está atrás, mientras haces esto, puedes, si así lo decides, eliminar a los guardias para conseguir armas, una vez que hayas colectado suficientes municiones y armas, sal a través del transportador de equipaje que está en el primer piso.

MISIÓN: THE BELTS

The Belts es un escenario bastante sencillo, aquí, el equipo SWAT estará buscándote para hacerte añicos. Después del cinema, corre hasta la parte lejana del cuarto y presiona el botón verde para abrir la puerta de servicio. Una vez hecho, corre a través de la siguiente sección del cuarto de transporte y sal por el lado opuesto. En cuanto entres al siguiente sitio, pon la perspectiva de primera persona, usa la mira para checar si hay unidades del SWAT en el cuarto y en cuanto estés listo avanza y elimina a tus rivales, recoge las armas que dejan ya que son de mayor potencia. Una vez que hayas vencido, corre hacia el cuarto de control y presiona el botón rojo.





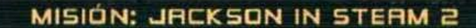
En cuanto salgas del cuarto de control, sube por las escaleras hacia la izquierda y, en la cima, en una pequeña alcoba, encontrarás un paquete de granadas, recógelas y sigue tu camino. Ahora, sal por la puerta del final. En la siguiente sección, 2 guardias te atacarán en cuanto salgas de la puerta, elimínalos y sigue avanzando. Este punto está fuertemente resguardado, así que primero elimina a los 2 SWAT que están en frente de ti y después regresa al cuarto anterior para cubrirte y recuperar focus y energía. Gira a la derecha y luego a la izquierda, dispara a cada guardia que te encuentres y una vez hecho, ve hacia el transportador con el número 10 y sal del nivel.





MISIÓN: JACKSON IN STEAM

Antes de continuar con esta misión, debes saber que los gases que sueltan las tuberías te pueden bajar tu energía drásticamente e incluso eliminarte, así que ten cuidado. En cuanto inicie la misión, sal del cuarto a través de la puerta que está hasta el final del pasillo, camino a través del siguiente cuarto de tuberías, si te atacan los guardias atácalos de inmediato y evita estar cerca de las tuberías. Cuando la pelea termine, continua por los pasillos de la terminal, esta parte puede ser compleja. Hay una serie de túneles interconectados que te permiten el acceso a diferentes lugares en el aeropuerto. En este momento, tu objetivo es llegar a al túnel 7R y para llegar, entra por el túnel 1R. En tu camino encontrarás resistencia así que ten cuidado. La forma más rápida de llegar a tu objetivo será ir hacia debajo de las escaleras y entrar en los túneles bajos. En este punto, sube por las escaleras hacia el punto distante del túnel y sigue tu curso adelante, eventualmente encontrarás un corredor que tiene 2 grandes puertas de reja, sigue por ahí para salir de este nivel.



MISIÓN: JACKSON IN STEAM 2

Aquí las misiones se empiezan a convertir en carreras, es decir, lo mejor que puedes hacer es correr, correr y disparar para que no te alcancen tus enemigos o los agentes. En esta escena, serás perseguido por un agente y, para correr con mayor velocidad, aparecerá en pantalla el tip para lograrlo, esto se logra desarmando a tu personaje para que Niobe pueda usar focus al correr. Como sugerencia, te recomendamos que para este tipo de niveles uses armas de alto poder como escopetas o usa el botón para desarmar a tus rivales y así no pierdas tanto tiempo. Poco después, llegarás a un punto donde hay una escalera que te llevará hacia un pequeño pasaje debajo del piso principal. Ahora continúa hacia la sección 7A, que es la sección que está al último, así que corre hacia la escalera del final para continuar al siguiente nivel.

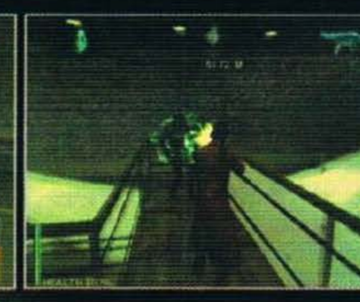






MISIÓN: HANGARS

En el inicio de esta misión, gira a tu derecha y corre hacia el punto distante del hangar, el equipo SWAT saldrá de inmediato, después, otro equipo SWAT se infiltrará en la parte opuesta del hangar así que equipa tu MP5 y acércate antes de que te disparen. Una vez que inicie la balacera, usa el focus para protegerte y prosigue al siguiente hangar. Ahora, estarás detrás de un grupo de policías, elimínalos y sube por los andamios, una vez que llegues a lo alto de las escaleras, salta hacia el techo del aeroplano, corre a través del fuselaje y ve hacia la torre que está en el lado opuesto al final del hangar. Una vez que llegues a la nariz del aeroplano, sube por las escaleras y entra en la puerta de la derecha.

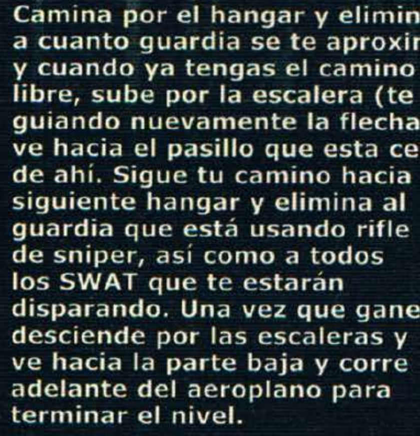


Sigue por el pasillo y saldrás hacia otro hangar, ahora, un poco debajo de donde estás, podrás ver un andamio, salta hacia el y presiona el botón para que descienda y puedas proseguir con tu camino. Ahora, corre a través del ala del avión y entra en la puerta del fuselaje. Dentro del aeroplano, gira a tu derecha y rápidamente elimina a los 2 guardias y sal por la puerta que está en el lado opuesto. En cuanto salgas del aeroplano, ve hacia lo alto de la torre y toma las municiones, luego, ve hacia la parte baja de la torre y ve hacia el próximo hangar, después de un cinema habrás terminado el nivel.



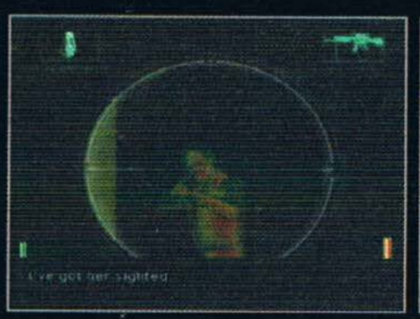
MISIÓN: THE BOWELS

Nuevamente estarás en los túneles de acceso del aeropuerto. Sigue tu camino por la serie de túneles y hasta poco antes de que llegues a un corredor oscuro. Da una pequeña vuelta a la derecha y elimina al SWAT que está justo detrás de ti, ahora recoge el arma que dejo, lo que te dará la mira infrarroja que usas en tu rifle de sniper. Este accesorio será crucial en esta escena. Avanza un poco por el túnel y verás a un guardia, rápidamente elimínalo y sigue avanzando para que aparezca un guardia más. Ahora, avanza con cautela, deja que te restaure tu focus y tu energía y prepara tu mejor arma. De hecho tienes 2 opciones: La primera es usar focus y tu mejor arma y usar la tradicional "Viva México" para eliminar a todos los guardias que bajan de las escaleras y así pasar el nivel. La segunda forma es usar el rifle y eliminar a uno por uno para que no corras riesgos, una vez que hayas vencido, sube las escaleras y continúa tu camino hacia el siguiente nivel.

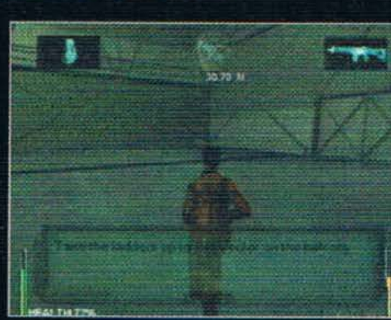


MISIÓN: CATCHING A PLANE

Camina por el hangar y elimin a cuanto guardia se te aproxin y cuando ya tengas el camino libre, sube por la escalera (te guiando nuevamente la flecha ve hacia el pasillo que esta ce de ahí. Sigue tu camino hacia siguiente hangar y elimina al guardia que está usando rifle de sniper, así como a todos los SWAT que te estarán disparando. Una vez que gane desciende por las escaleras y ve hacia la parte baja y corre adelante del aeroplano para terminar el nivel.







MISIÓN: AGENT ON BOARD

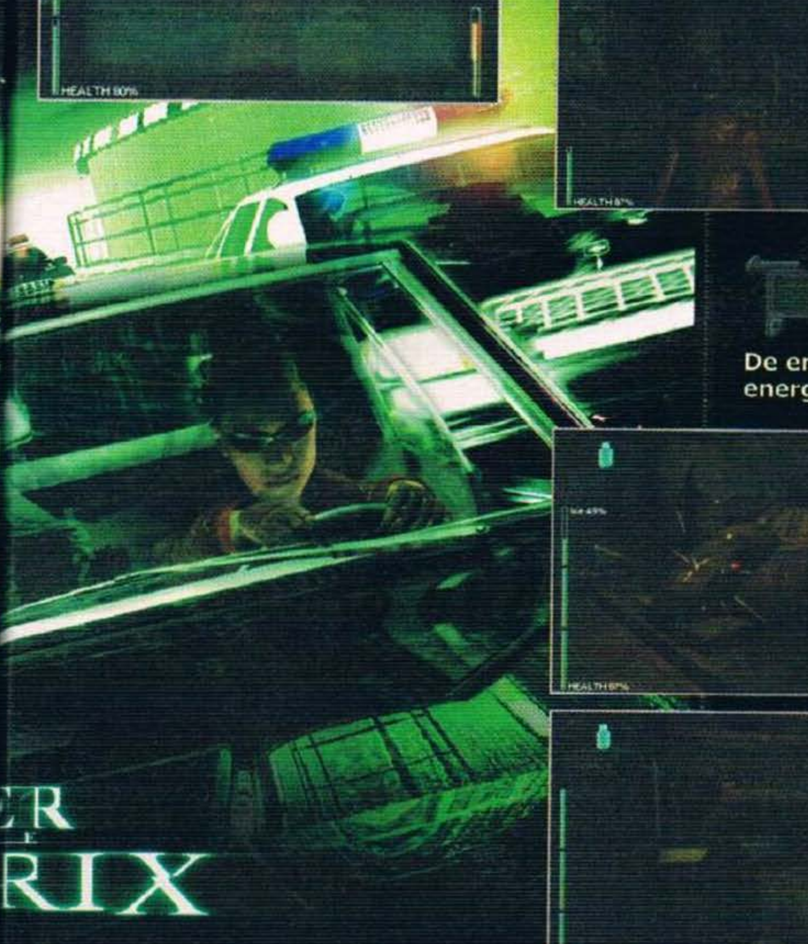
Esta es una de las escenas que en más nos gustaron. En este punto, estas a bordo del *aeroplano, así que corre a hacia e fondo* para encontrar unos paracaídas para ti y para Axel, en el curso, elimina a todos los SWAT y después regresa a donde está Axel, donde también te estará esperando un agente. Lo siguiente es que Axel toma su paracaídas y se arroja del avión y ahora quedas solo tú contra el agente. Inmediatamente corre hacia el botón que está cerca de la puerta posterior para que baje la puerta de carga del avión, una vez hecho, la acción da inicio. Ahora, tendrás que arrojar al agente fuera del avión, esto lo logras, golpeándolo y empujándolo hasta que caiga fuera del avión. Una táctica muy sencilla es que uses tus balas para que en el momento que las esquive puedas usar focus y golpearlo hasta que caiga (procura hacerlo lo más cerca de la puerta) para que cuando esté en el suelo, le des una patada al estilo "Gol de campo" para que salga disparado del avión y termines la misión.



THE SEWERS

MISIÓN: ABYSS

La acción no se detiene en este juego así que ahora, después de un cinema, tu objetivo será seguir el curso de la tubería y posteriormente subir por la escalera del fondo, continúa tu camino y una vez que hayas subido por la tercer escalera, aparecerá una barra de energía de Ballard, a quien tendrás que protegerlo. Elimina a todos los guardias antes de que eliminen a Ballard. Ahora sigue tu curso y sube por la escalera del fondo, nuevamente atacarán a Ballard, así que protégelo usando el Sniper Rifle para que termines la misión.



MISIÓN: ABYSS 2

Después del cinema, elimina a todos los guardias para que puedas responder el teléfono sin que alguno de los guardias te dispare. A continuación verás un cinema con Sparks y justo después de ello, ve hacia el ventilador que esta en el lado opuesto, arrójale una bomba para destruirlo. Entra por el camino recién abierto y pasarás la misión.

MISIÓN: PUMPED

Al inicio de este nivel, sigue por todo el camino hasta que de repente, una caldera explote y por consecuencia empiece a salir vapor, en dicho punto, baja por las escaleras cercanas y sigue el camino hasta que llegues a un punto donde hay un hueco en el suelo, déjate caer y ve hasta el fondo de este nuevo lugar para encontrar un botón rojo, presiónalo y se te indicará un punto de salida (unas escaleras) ve hacia allá y posteriormente sigue el camino hacia otro hueco en el suelo donde debes dejarte caer.

MISIÓN: ICE AND CORRUPT

De entrada notarás que hay 2 barras de energía adicionales, una de Ice y otra para Corrupt, como debes saber, sus barras no deben llegar a cero, así que evita que ello ocurra. Ve inmediatamente a la izquierda y sube por el muro, camina por la orilla y ve hasta el final, de ahí continúa hacia la derecha y podrás ver una gran explosión que bloqueará tu camino, cerca de ahí encontrarás unas escaleras que te llevarán hacia otro punto, ahora, ve todo el camino pegado a la izquierda sube hacia el punto donde hay una maquinaria pesada en el centro. Rápidamente elimina a todo guardia y dispara a las abrazaderas de dicha maquinaria para que con la explosión, se abra una salida que te será indicada mediante una flecha.

MISIÓN: WATERWAY

Sigue todo el camino hasta que llegues a una escalera, sube y sigue el camino, pasarás por un puente de metal y luego baja por una escalera tipo caracol, sigue adelante y elimina a cuanto guardia se te aproxime, el siguiente puente metálico, justo a la mitad encontrarás una escalera que te lleva a la parte baja, allí está una lámpara para tu arma, tómala y regresa al puente y ve hacia delante hasta donde veas 2 guardias corriendo en un túnel, síguelos con cautela y elimínalos antes de que se deshagan de su prisionero, ahora, da media vuelta y sigue el camino por todo el túnel, a la mitad del camino encontrarás gran resistencia así que ten cuidado y justo cuando llegues al final encontrarás la salida.



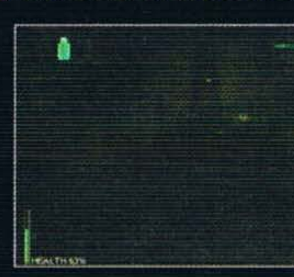
MISIÓN: WATERWAY 2

Ve hasta el final del túnel, ahí, una de las puertas de acero estará abierta para que continúes. El camino es muy lineal así que no te preocupes, baja las escaleras y llegarás a un puente de acero al final del camino, ahí toma el camino de la izquierda y sigue por el túnel, después baja por la escalera hasta lo más profundo de este sitio. Ahora, ve hacia el fondo y notarás que hay una madera simulando un puente hasta el final del túnel, ahí, mira a tu alrededor y verás otro túnel al que debes subir. Aquí tienes que ir por la orilla de la derecha para cruzar al otro lado, después debes ir hacia donde está un tubo rojo para usarlo como medio para cruzar el vacío. Una vez que estas del otro lado, déjate caer hacia un túnel inferior y sigue el camino, elimina a los guardias y sigue por el túnel hasta ver un hueco en el suelo, déjate caer y listo, este nivel se terminó.



MISIÓN: BREATHING ROOM

Aquí no hay pierde, el camino es muy lineal y cuando llegues a un punto específico, una explosión destruirá una puerta, no vayas por ahí porque caerías al vacío, así que da media vuelta y encontrarás otra salida (un hueco en el suelo), siguiendo este camino, estarás de regreso a las cloacas, ten cuidado porque los guardias usarán bombas elimínalos y ve sigue por el corredor, justo antes de llegar al final, toma el camino de la derecha, y sube las escaleras para llegar hacia unos tipo ventiladores. Al final de este camino, toma la ruta de la derecha, y nuevamente cruza los ventiladores y ahora, toma hasta el final, toma el camino de la izquierda, sigue por todo el corredor hasta que veas un hueco en el suelo, entra ahí y después ve a un destello de luz en frente de ti para terminar el nivel.



MISIÓN: MALACHI AND BANE



En cuanto inicies, cruza el Puente rojo y sube las escaleras del final y toma el camino de la izquierda, usa el tubo rojo para transportarte a los bloques rojos que están más adelante, déjate caer en ellos y ve hacia una escalera que está cerca de los bloques. Ahora, ve hacia una tubería amarillenta y sigue adelante, encontrarás mucha resistencia así que ten cuidado y usa tu focus sabiamente. Después, solo ve al final del túnel para que salgas del nivel.

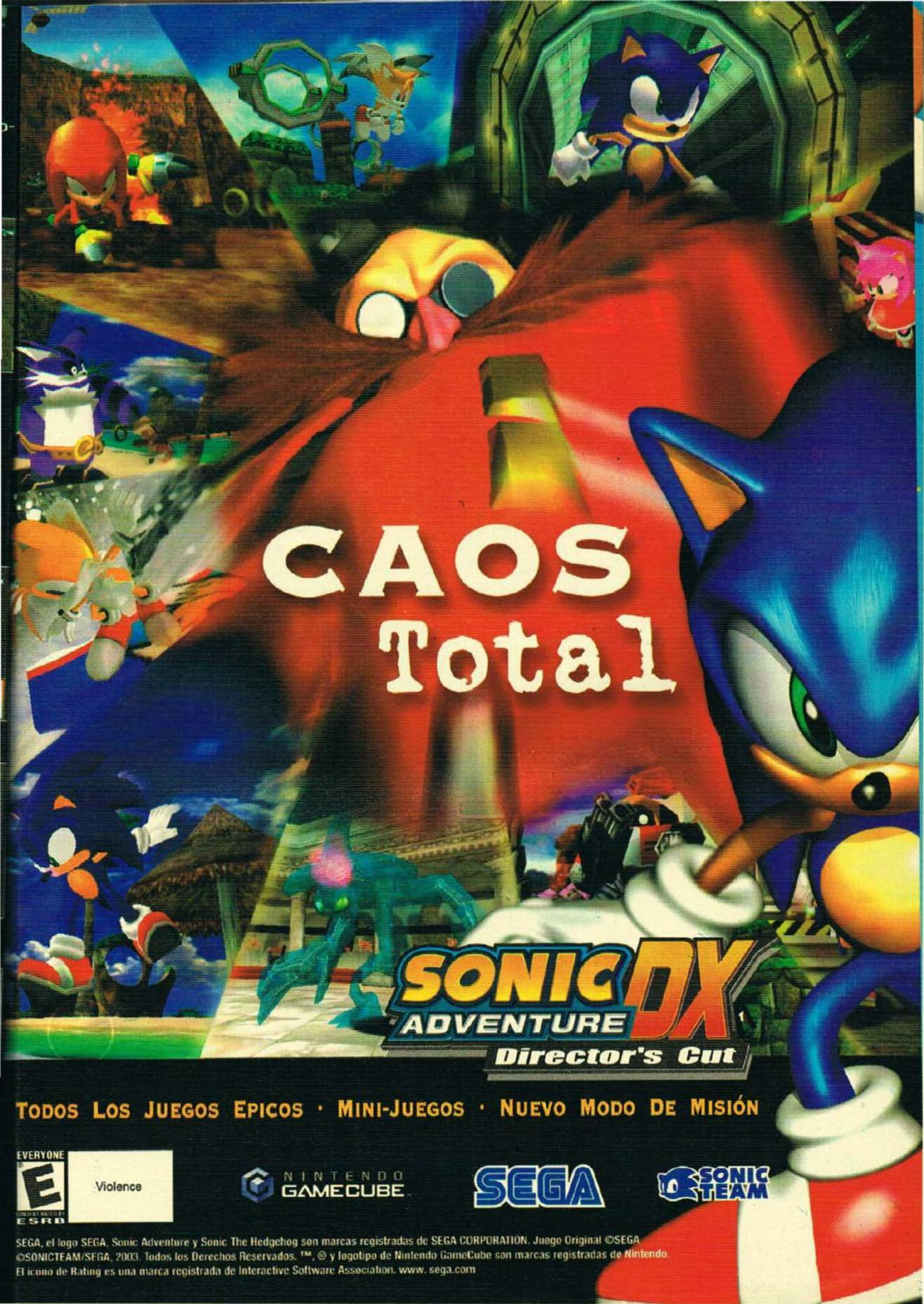
MISIÓN: MALACHI AND BANE 2

Esta misión es sumamente fácil. Lo que debes hacer es tomar la escalera que está a tu izquierda y en cuanto subas, elimina al SWAT que estará enfrente de ti, ahora, salta a la siguiente plataforma y elimina a ese otro SWAT y no olvides tomar el rifle que está en esa plataforma. Ahora, tu deber es cubrir a tus aliados, así que usa el Sniper Rifle y dispárale a cualquier enemigo que se aproxime, cuida también tu energía para que no fracases en esta misión, después de un rato y uno cuantos soldados eliminados, la acción terminará al igual que la misión.



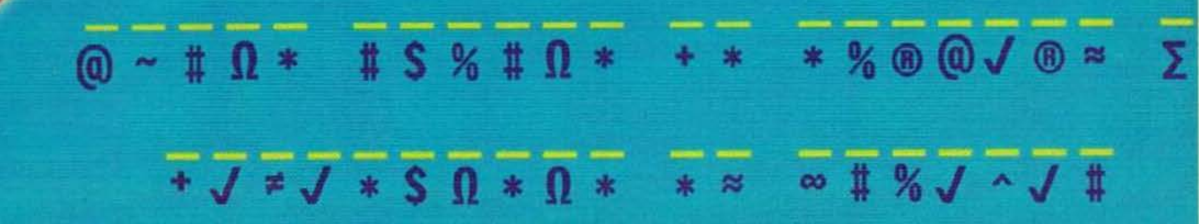


Con esto has terminado el primer disco de Enter The Matrix, en el Disco 2 encontrarás muchas sorpresas y sobre todo una gama enorme de cinemas display que te dejarán boquiabierto, además cabe mencionar que lo que sigue es lo más interesante del juego porque se van deshilando muchas cosas que te ayudarán a comprender más la película.


CAOS
Total
SONIC ADVENTURE DX
Director's Cut
TODOS LOS JUEGOS EPICOS · MINI-JUEGOS · NUEVO MODO DE MISIÓN
EVERYONE
E
ESRB
Violence
NINTENDO GAMECUBE
SEGA
SONIC TEAM
SEGA, el logo SEGA, Sonic Adventure y Sonic The Hedgehog son marcas registradas de SEGA CORPORATION. Juego Original ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA, 2003. Todos los Derechos Reservados. ™, © y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo.
El icono de Rating es una marca registrada de Interactive Software Association. www. sega.com



Instrucciones
Localiza el signo o símbolo, coloca la letra correcta y descubre la frase que tu cuate Chabelo te quiere decir





klmnñopqrs

tuvwxyz



Domingo 7 de la mañana

Solución: Cuate ármate de emoción y diviértete en familia

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Uniformes extra:

Después de que recibas la "boutique key", termina el juego en dificultad "hard". Dependiendo de tu grado, puedes activar hasta un máximo de 5 uniformes.

A.- 5 uniformes
B.- 4 uniformes
C.- 3 uniformes
D.- 2 Uniformes
E.- 1 uniforme

Mercenary Mode:

Para abrir este modo, termina el juego en cualquier dificultad. Los bonus que logres en este modo los podrás usar en tu aventura regular.

Recompensas de los mercenarios:

Cada vez que juegas en Mercenary Mode obtienes dinero y rango; mientras mejor juegues, más dinero tendrás y mejor será tu rango. Con el dinero puedes comprar lo siguiente:

Assault Rifle con balas infinitas $2000

Gatling Gun con balas infinitas $3000

Rocket Launcher con balas infinitas $5000

Balas infinitas para todas las armas $9999

DIE HARD: VENDET

Estos códigos debes realizarlos en el
principal.

Cabezas grandes:
R, R, L, R

Balas expansivas:
L, R, Z, Y, B

Golpes explosivos:
R, R, Y, B, X, R, R

Flama encendida:
X, Y, B, X, Y

Golpes con flamas;
L, L, X, B, Y, L, L

Hero Time infinito:
B, X, Y, Z, L, R

Invencibilidad:
L, R, L, R, L, R, L, R, L

Modo Liquid Metal:
B, Y, X, B, Y, X

Modo Pin Heads:
B, X, Y, B, X, Y

Cabezas pequeñas:
L, L, R, L

Habilita todos los niveles:
X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z

VEXX



Invencibilidad:

Ingresa la siguiente clave en la pantalla de códigos
XXEVEDOMDOG

Escoge el nivel:

Para escoger el nivel en el que quieras jugar, ingre
este código: XXEVPIKS

Súper saltos:

Para realizar súper saltos ingresa: XXEVTOOFYTFIF


Join the Anniversary
BASH
MEGAMAN 15th
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 WHITE
GAME BOY ADVANCE
MEGAMAN BATTLE NETWORK 3 BLUE
GAME BOY ADVANCE
CAPCOM



Salva a los Navis del virus Zero en el debut en GCN de MegaMan

EN EL AÑO 200X...

Un mes después de que Mega Man y Lan frustraran los planes de la malvada organización criminal WWW en Mega Man Battle Network (AGB), un misterioso virus a empezado a infectar a los Net Navis - los robots artificiales que navegan en el ciberespacio para sus usuarios. No hay antídoto, así que Mega Man debe evitar que se propague.



Lo Básico del Juego

Podrás pasar por Mega Man Network Transmission al cambiar de Lan en el mundo real y Mega Man en el ciberespacio. El juego empieza en el cuarto de Lan, donde puedes accesar a tu PET o Personal Terminal al presionar el botón Start.

Tu PET

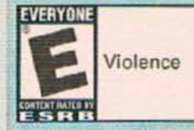


Piensa en tu PET como una nueva generación de PDA. Puedes usarlo para checar tu E-mail, configurar las armas y armadura de Mega Man, cambiar tus Battle Chips y accesar al mapa. Es un pequeño y útil accesorio.

El mapa ACDC



El mapa del pueblo ACDC es donde puedes entrar a la red con Mega Man. Cada sitio en el mapa lleva a un nivel diferente. Mientras más progreses en el juego, más lugares estarán disponibles.





El arsenal de Mega Man

Lan estará sano y salvo en su cuarto, pero enfrentarás todo tipo de peligros en Internet con Mega Man. Para ayudarlo a sobrevivir, debes usar cuidadosamente los Subchips y Battle Chips que estarán a tu disposición. Los Subchips puedes usarse para recuperar el HP, MP o la Custom Gauge de Mega Man y los Battle Chips ayudan a Mega Man con un variedad de ataques.

EL Folder de Chips



Tus Battle Chips se pueden guardar en tu Chip Folder y tu Backpack, pero tienes acceso solamente a los que estén en el Folder. Puedes mover los chips por el menú PET, pero debes tener 20 chips diferentes en tu folder todo el tiempo. Puedes seleccionar un solo chip como tu Regular Chip al seleccionarlo en tu folder y presionando el botón Z. Si la memoria de un chip (se ve en MBs) es mayor que la memoria de tu folder, no podrás usarlo como tu Regular Chip.

Checa los Battle Chips

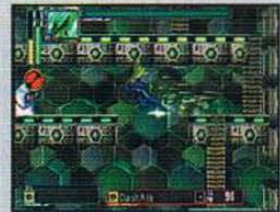




Al principio de cada nivel, Lan te enviará cinco chips - tu Regular Chip y cuatro más seleccionados al azar de tu folder. Elige los chips que quieras equipar y presiona OK. Los chips que hayas pasado serán añadidos a tus selecciones la siguiente vez que actives tu Custom Gauge.

Usando los Battle Chips





El número de veces que puedes usar un chip en un nivel está limitado al número de copias de ese chip que hayas conseguido. Si se te acaba el poder de fuego, puedes usar una nueva selección de chips cuando tu Custom Gauge esté llena presionando el botón Z.

Subchips





Los Subchips son chips especiales que puedes comprar solamente en tiendas. Nuevos Subchips estarán disponibles conforme progreses en el juego. Algunos recuperan HP, MP o Custom Gauge de Mega Man, mientras otros mejoran su armadura.

Battle Chips

El confiable Mega Buster de Mega Man es débil en MMNT, así que es crucial que sepas cómo usar tus Battle Chips apropiadamente. En la pantalla del Folder, puedes ver el poder de ataque de cada chip, el atributo elemental y las situaciones en las que podrás usarlo (algunos chips no pueden ser usados mientras saltas o subes escaleras). Abajo está un ejemplo de ls chips del juego.

Cannon



Una pistola con un poderoso ataque de frente. Básico, pero efectivo.

V-Gun



Se divide diagonalmente en dos direcciones después de dar en el blanco.

Mini Bomb



Una pequeña bomba que lanzas al frente en una parábola. Explota al impacto.

Hi Cannon



Una versión más poderosa del Cannon. Déjalo para enemigos difíciles.

Bubbler



Un ataque basado en agua que se divide al frente después de golpear.

Long Sword



Ataca al frente como la estándar, pero con un mayor alcance.

Repair



Recupera terreno a los pies de Mega Man. Usalo para las plataformas si caen.

Recov 30



Recupera 30 HP. Es una buena idea equipar uno de éstos siempre.

Fire Arm



Un ataque lanzafuego que recibes después de derrotar a Fire Man.

Stone Bod



Hace a Mega Man invencible por cinco segundos, pero no se podrá mover o atacar.

Double Jump



Permite a Mega Man saltar más alto. Lo necesitarás para algunas áreas.

Roll



Ataca al enemigo más cercano y recuperará energía a Mega Man.



La casa de Lan

Al empezar la historia, se supone que Lan debe hacer su tarea, pero él prefiere checar su E-Mail primero. El recibe un mensaje de su amiga Mayl, quien está preocupada porque su Net Navi, Roll, no ha regresado de sus aventuras. Mega Man y Lan d investigar. Presiona Start, selecciona la opción del mapa y a la red en la casa de Lan.

Area Den 1



Area Den 2



Area Den 3



Puntos del Mapa

Hay tres tipos de Data Cubes en MMNT. Los verdes y azules reaparecen de nuevo cuando entras de nuevo al nivel, pero los morados no.


Green Data Cube El contenido de los cubos verdes es al azar


Purple Data Cube Debes tener el Subchip correcto para abrir un cubo morado.


Pass Code Estos ítems se requieren para abrir cubos.


Dash Attack Usa el Dash Attack para alcanzar plataformas.


Blue Data Cube El contenido de los zaules está predeteminado.


Zennies Los Zennies es el dinero en el mundo de Mega Man.


Backup Chip Los Backup chips incrementan el número de veces que continuas.


Double Jump Usa el Double Jump para alcanzar cosas altas.

1 Security Cubes





Antes de que puedas abrir un Security Cube que bloquea tu camino, necesitarás agarrar el Pass Code del nivel uno del lado izquierdo del mapa. Una vez que tengas el Pass Code en tu poder, el Security Cube se abrirá al acercarte.

2 Barrida eléctrica



Mega Man puede barrerse para pasar por lugares estrechos como el de la foto de la izquierda. Para realizar una barrida, presiona Abajo en el Stick y presiona el botón de salto.

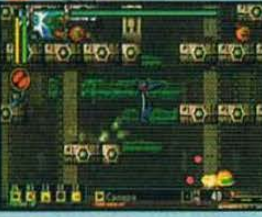
3 Agárrate





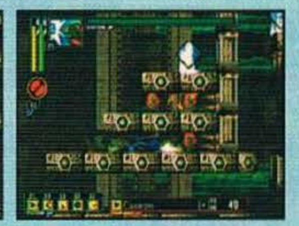
Salta y presiona Arriba en el Control Stick para agarrar la Cyberbar, agora avanza para que pases los enemigos que están abajo. Puedes saltar para agarrar los Zennies en el camino, pero asegúrate de que presiones Arriba para agarrarte.

4 Picos mortales



Al igual que en los juegos anteriores de Mega Man, si tocas un pico, perderás una vida. Para agarrar el Battle Chip cercano sin ser borrado, puedes saltar sobre los picos o usar el Cyberbar para pasar al otro lado.

5 Bárrete y salta



Para alcanzar el punto 5 en el mapa, bárrete en la plataforma donde está el Green Data Cube y salta a tu derecha antes de que caigas. En la siguiente plataforma, camina al borde, salta presionando a la derecha en el Stick para que caigas en la plataforma.

6 Amiga en apuros





Roll está esperando cerca de la salida del área Den 2. Ella te advertirá que hay muchas llamas adelante y te dará una Heat Armor que reduce el daño por fuego a la mitad. Para equipar la armadura, presiona Start y selecciona la opción en el menú PET.

Prepárate



Las batallas de los jefes en Mega Man Network Transmission pueden parecer muy difíciles, pero podrás vencer si estás apropiadamente preparado. La mayoría de los jefes tienes una debilidad elemental o son vulnerables a ciertos tipos de ataques.Te damos una lista de chips sugeridos para ayudarte con la debilidad de los jefes y que sobrevivas lo mayor posible. Para asegurarte que los chips recomendados están disponibles, pásalos antes de que entres a enfrentarlo.

Fireman.exe

Chips sugeridos: Aqua Sword/Bubbler/Recov 30





Como era de esperarse, Fire Man es vulnerable a los ataques de agua. La Aqua Sword (que puedes comprar en la tienda de Higby) puede derrotarlo rápidamente, así que compra un par de espadas si puedes. Si no, usa el Bubbler y bárrete para esquivar su ataque.



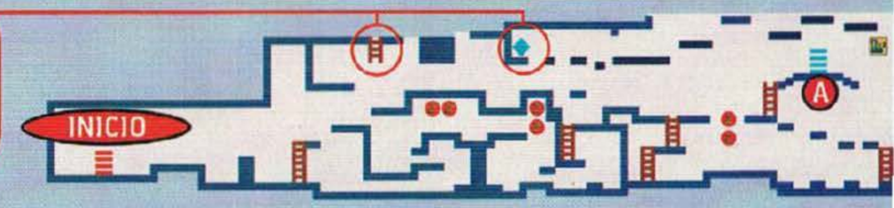


La casa de Mayl

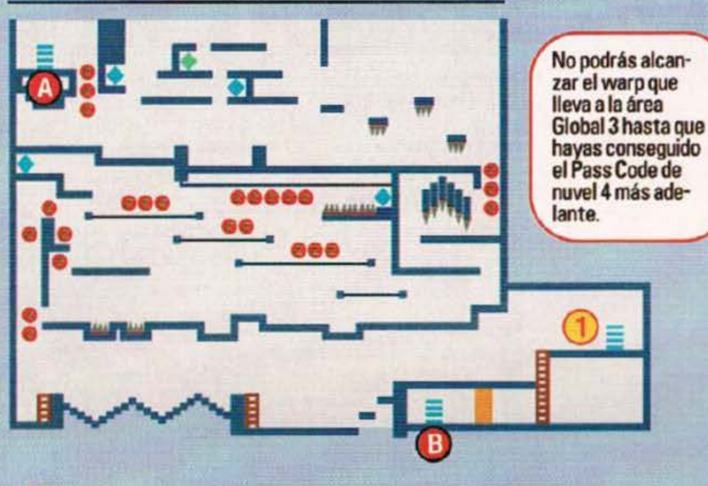
Después de una breve conversación con el padre de Lan, recibirás más mails. Lee el mensaje de Mayl para recibir el poderoso chip de Roll y obtener acceso a su casa como un sitio para entrar a la red. Si lees el mensaje de Battle Mailing podrás entrar en el Net Battle Simulator, que te permite me tus habilidades contra cualquier Navi que hayas enfrentado

Area Den 3 (cont.)

Paea alcanzar el Blue Data Cube, sube la escalera y prosigue por la sección superior del área Den 3. Cuando llegues a las plataformas que caen, bárrete debajo de la escalera de tu izquierda y empieza a cruzar saltando.

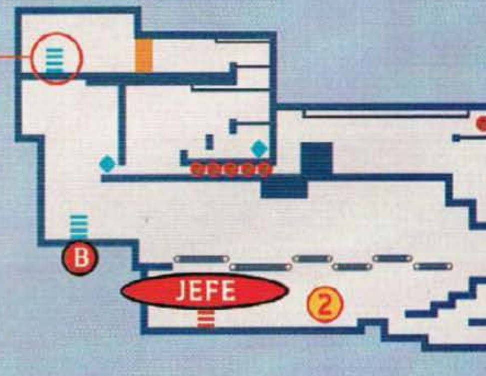


Area Global 1



No podrás alcanzar el warp que lleva a la área Global 3 hasta que hayas conseguido el Pass Code de nuvel 4 más adelante.

Area Global 2



1 Outer Net





Un Security Cube está bloqueando el acceso al área Global 2, así que continúa por Outer Net por el warp cercano. Después de que encuentres a Star Man y Number Man, recibirás un mail que contiene el Pass Code.

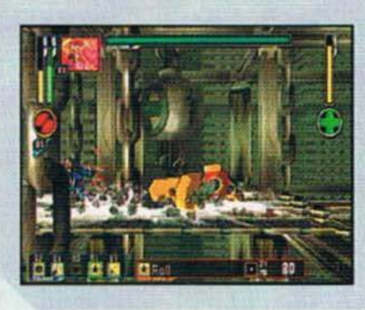
2 Más programas

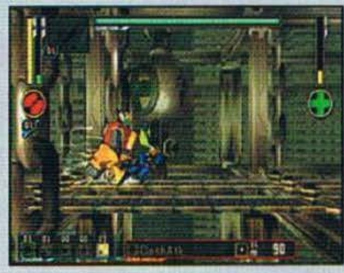


Al combinar ciertos Battle Chips, puede crear nuevas armas más poderosas. Elig Sword, Wide Swor Long Sword (en ese orden) al selecciona los chips para crear Life Sword.

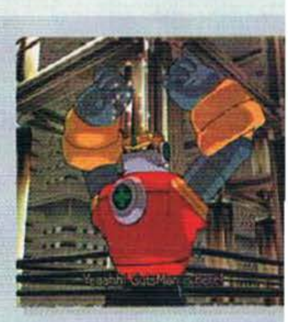
Gutsman.exe

Chips sugeridos : Life Sword/Dash Attack/Recov





Guts Man puede moverse lentamente, pero su onda es muy rápida, así que prepárate a saltar. Cuando se acerque, usa el Dash Attack para golpearlo y escapa rápidamente antes de que use su Gut Punch. Si no tienes la Life Sword, puedes equipar el Hi Cannon o Fire Arm en su lugar.

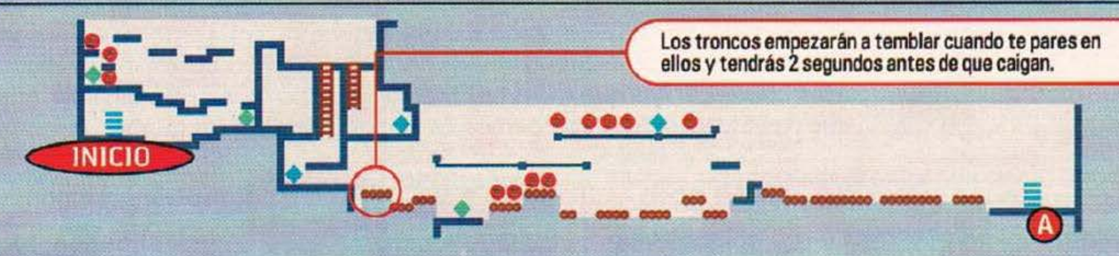




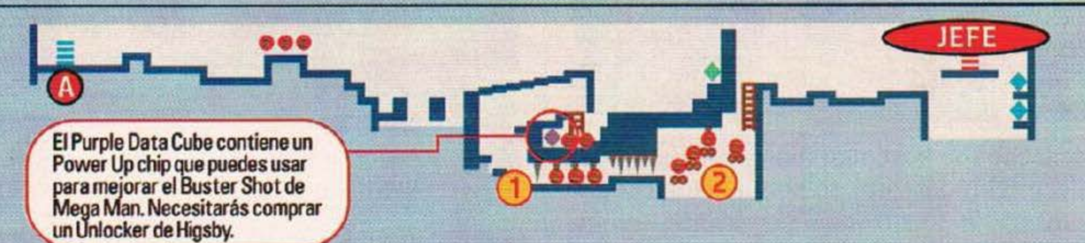
La casa de Yai

Desupués de derrotar a Guts Man, se abrirán cuatro nuevos sitios: la casa de Yai, el banco (por la parada de camión) y los distritos de ventas y agua en la calle de ACDC. Puedes entrar en cualquier orden, pero te recomendamos que entres a la casa de Yai primero. El nivel del jardían es relativamente corto y encontrarás muchos Battle Chips y Power-Ups.

Jardin 1



Jardín 2



1 Cuidado con los picos





La primer serie de picos es fácil de pasar pues tiene espacios entre cada uno. Para la segunda, deberás caminar tan pronto como el pico frente a tí se haya levantado.

2 Precisión



Hay un pico arriba del par de troncos más altos, así que deberás medir tus saltos con cuidado para evitar ser golpeado. Empieza a saltar por los troncos tan rápido como puedas.

Needleman.exe

Chips sugeridos: Burner/Heat Shot/Roll





Needle Man es vulnerable a los ataques de fuego, pero debes sobrevivir los suficiente para usarlos. Bárrete debajo de sus disparos (igual que con Fire Man) y cuando salte, prepárate a esquivar su ataque que se divide. Cuando las hojas lo rodeen, acércate y luego párate debajo de él cuando salte para esquivar sus agujas.



NAVENGANDO LA RED

Needle Man está bajo control y el jardín de Yai ha vuelto a la normalidad, pero Mega Man todavía tiene mucho qué hacer antes de que el resto de la Internet esté a salvo. Continúa experimentando con diferentes Battle Chips para descubrir nuevas armas; necesitarás más poder.

Centro de ENTRENAMIENTO

¡Hola de nuevo! He recibido muchas cartas y mails con muchas dudas acerca de los gos de Pokémon, de los más nuevos y de los anteriores; pero en esta ocasión, voy a cer una pequeña retrospectiva acerca de los juegos que han aparecido desde que se ginó el concepto para que todos recordemos un poco de la fiebre amarilla, que pa que no va a tener fin y apreciemos los juegos de antes y los de ahora.

POKÉMON RED / BLUE / YELLOW (GAME BOY)





Los primeros juegos de Pokémon fueron las versiones Red y Blue, con 151 monstruos de bolsillo para capturar. En esta aventura, se introdujo por primera vez la temática de capturar a los Pokémon para entrenarlos, intercambiarlos, hacerlos crecer y evolucionar para combatir contra tus amigos o pasar el interesante RPG que te presentaba una aventura muy padre en donde podías interactuar con la gente, conocer muchas personas diferentes y aprender valores esenciales. (En Japón aparecieron la Red y Green al principio) Apareció después una edición especial de las versiones Red y Blue llamada Pokémon Yellow, pero aquí debías traer de acompañante a Pikachu desde el principio, justo como en la serie de televisión. De las versiones Red y Blue salieron ediciones originales en español.

POKÉMON PIKACHU / POKÉMON PIKACHU 2 GS (MASCOTA VIRTUAL)

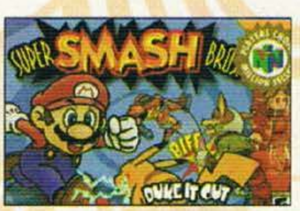


Dado que Pikachu adquirió una gran popularidad; se lanzó una mascota virtual muy al estilo de los Tamagotchis. Este aparato parecía un Game Boy en pequeño, pero no tenía cartuchos, solamente a Pikachu, el cual debías cuidar. Lo más innovador fue el contador de pasos, que servía para obtener puntos que usabas para varias cosas. Después apareció una segunda versión a color que podía interactuar con el Game Boy Color.



SUPER SMASH BROS. / SUPER SMASH BROS. MELEE (N64 / GCN)

Cuando Nintendo lanzó este estupendo juego para el Nintendo 64, decidió incluir a los Pokémon Pikachu y Jigglypuff como personajes elegibles y a una gran va-



riedad de Pokémon que a recían para ayudarte cuando usabas las Poké Balls.



Tiempo después, cuando la secuela de este juego llegó al GCN, los Pokémon se hicieron presentes de nuevo, obviamente, con más animaciones.

POKÉMON PINBALL (GAME BOY COLOR)



Los monstruos de bolsillo fueron capturados, pero en esta ocasión, en un divertido Pinball en donde podías atrapar a estos escurridizos monstruos conforme ibas progresando y ganando puntos.

POKÉMON SNAP (NINTENDO 64)



Una nueva aventura sig para que los videojugado pudieran capturar a Pokémon, aunque esta debías atraparlos en fo grafías. En Pokémon S debías de ir por los difer tes circuitos en una isla tomándo fotos a los Pokém para ayudar al Prof. Oak.

POKÉMON STADIUM / POKÉMON STADIUM 2 (N64)

Los Pokémon llegaron al N64 con todo el poder de polígonos para que las batallas estuvieran más re que nunca en 3D. El primer juego tuvo a los 151 Po mon que podías transferir de tus cartuchos Red, B y Yellow; el segundo puede contener a los 251 tran riéndolos de las versiones Gold, Silver y Crystal.




POKÉMON TRADING CARD GAME (GBC)



Wizards of the Coast lanzó su línea de cartas basadas en los cada vez más populares Pokémon y de ahí, se hizo una adaptación para el Game Boy Color, en la cual podias llevar a un personaje a batallar en duelos con las tarjetas, conseguir cartas especiales y otras cosas.

POKÉMON GOLD/SILVER/CRYSTAL (GBC)

Las versions Gold y Silver de Pokémon introdujeron nuevos elementos y retos a los entrenadores como el reloj interno, nuevos Pokémon (haciendo un total de 251), teléfono para comunicarse con otros entrenadores y nuevos tipos de Pokémon, entre otras cosas. Al igual que la versión Yelow, la versión Crystal es lo mismo que la Gold y Silver, pero con cosas nuevas como la opción a elegir el género del personaje principal.







POKÉMON PUZZLE LEAGUE / POKÉMON PUZZLE CHALLENGE (N64/GBC)



Este divertido juego es la unión del concepto de uno de los Puzzles más violentos que hay, el Tetris Attack y Pokémon. En este juego podías elegir a tu personaje favorito de la serie de televisión para combatir contra los demás o bien, pasar el intenso modo de historia con Ash.



HEY YOU, PIKACHU! (N64)



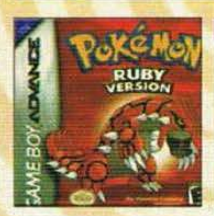
Este innovador juego introdujo al concepto Pokémon la tecnología de reconocimiento de voz. Usando un micrófono especial, podías hablarle literalmente a Pikachu para que realizara diferentes tareas.

POKÉMON MINI (MINI SISTEMA PORTÁTIL)



Este pequeño sistema sirve para jugar con cartuchos de Pokémon especiales. Además tenía opción de Rumble, reloj y sensor de movimiento. Este sistema es una gran mejora de los anteriores Pokémon Pikachu, pero con más opciones y juegos intercambiables.

POKÉMON RUBY/SAPPHIRE(AGB)

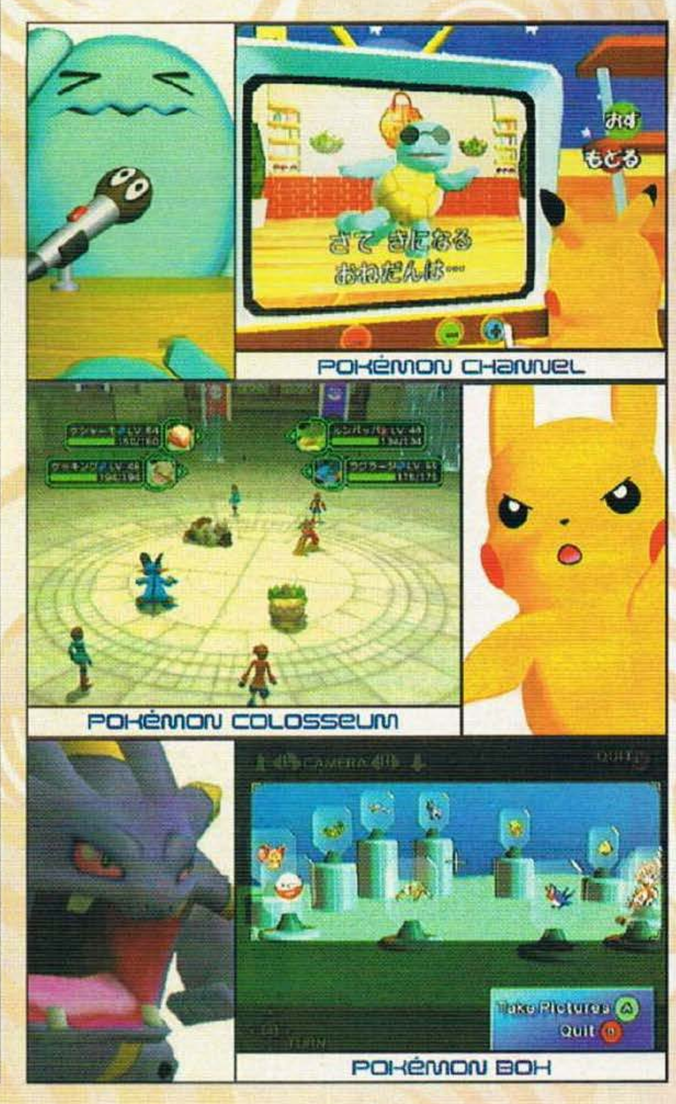




Los juegos que actualmente están causando furor de Pokémon son las versiones Ruby y Sapphire, en las que podrás encontrar más Pokémon que nunca, además de nuevos personajes, nuevas aventuras y mucha acción, así como más elementos para hacer todavía más grande el mundo de Pokémon.

LO QUE VIENE...

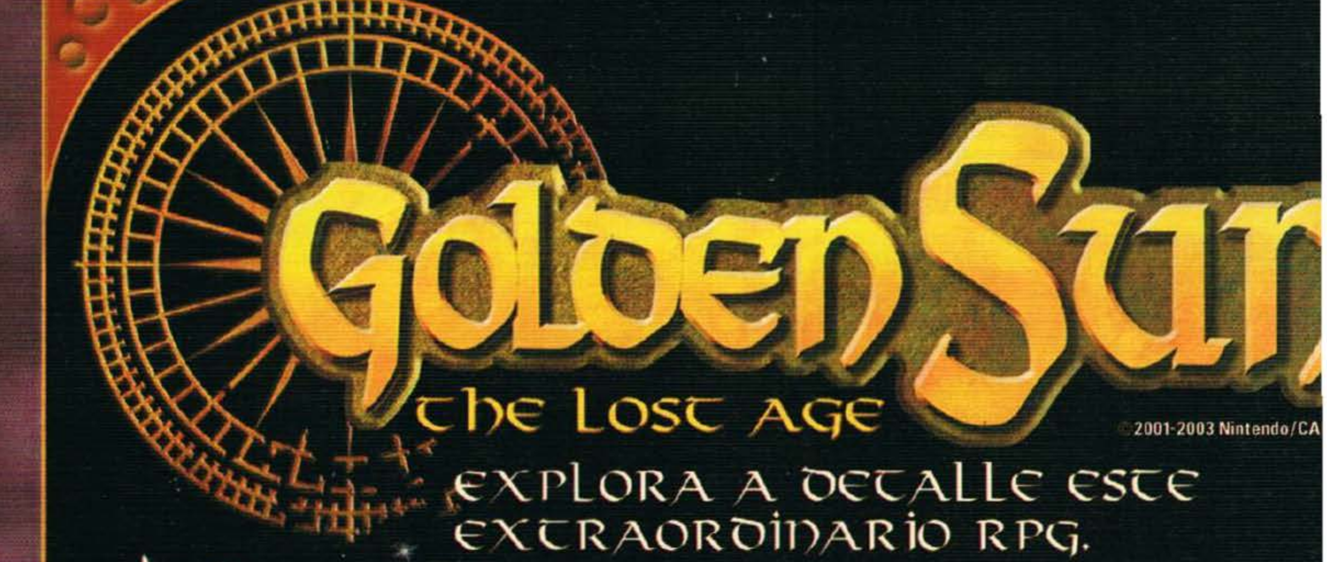
Muy pronto, tendremos en nuestras manos los próximos juegos de Pokémon como el Pokémon Pinball para Game Boy Advance y para el Nintendo GameCube Pokémon Box, Pokémon Channel y Pokémon Colosseum. Sé que quieren que hable más de ellos, pero eso lo veremos próximamente. Mientras tanto, puedes escribirme a: panteon@clubnintendomx.com (con el subject o asunto: Centro de Entrenamiento) y a Amores 707 int. 401 Col. Del Valle para que hagas saber todo lo que piensas, te late y detestas sobre Pokémon. Hasta la próxima.



POKÉMON CHANNEL

POKÉMON COLOSSEUM

POKÉMON BOX





El destino de Weyard

En el primer Golden Sun peleaste por prevenir que Saturos y Menardi activaran los 4 faros elementales que sellan el poder de la Alquimia. En Golden Sun: The Lost Ages, controlas a un nuevo grupo de personajes, en su busca por activar los 2 faros que faltan (Saturos y Menardi activaron los primeros 2 faros). Ahora, los motivos de nuestros héroes han sido revelados, pero para bien o para mal, el destino de Weyard depende del resultado de sus misiones, así que emprendamos el viaje en Golden Sun: The Lost Ages.



La jornada continua

El mes pasado te ayudamos a escapar de la Venus Li[ght]house, pasar la prueba de Kandorean Temple y explora[r] profundidades de la Shrine of the Sea God. Nuestra gui[a] este mes, da inicio cuando sales de la Shrine.





Meseta Dehkan

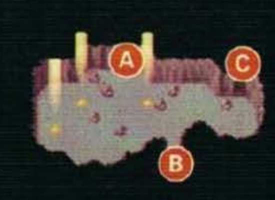
Antes de que vayas a la meseta Dehkan, regresa a Dalia y aproximate a la casa en el extremo este de la aldea para encontrar a Alex. Cuando estes listo para salir, sigue el camino que sale de la villa. El camino continuará a través del puente, antes de ello, ve un poco al sur y luego al oeste a través de otro puente para llegar finalmente a la meseta.

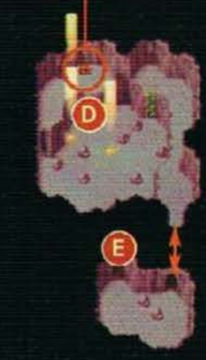


ELIXIR
Cura Delusion, Stun y Sleep.

FULL METAL VEST
Armadura estandar que te da Defensa + 21.

MINT
Permanentemente aumenta tu agilidad.





1 Cae por las cuarteaduras



Las cuarteaduras están en el piso de la meseta Dehkan. Puedes caminar sobre las cuarteaduras pequeñas, pero las más profundas te harán caer hacia el primer set de cuarteaduras para aterrizar en la caverna anterior.

2 Recoge la Full Metal Vest



Sal de la cueva a través de la puerta sur, después, baja por las ramas y abre un cofre de tesoro para obtener el Full Metal Vest. Equipa tu nueva adquisición y después regresa a dentro de la cueva y continua a través de la salida norte.

3 Pilares Frágiles





Los pilares grises caerán la primer vez que saltes sobre ellos. La segunda vez, llegarán al nivel del piso. Ve a través de pilar que está en la parte norte para llegar a un elixir, depués usa el otro pilar para llegar a la siguiente sección de la meseta.

4 Mint





Cae a través de la cuarteadura como se muestra arriba para aterrizar cerca de un cofre de tesoro que contiene una Mint. Para regresar al segundo set de cuarteaduras, sal de la cueva, empuja el pilar cercano a la salida y sigue tu camino.

5 Navega por las cuarteaduras



Para tener acceso a la segunda parte de cuarteaduras, inica por pararte al norte a traves de la cuarteadura media-baja, despues ve al norte a través de la cuarteadura a tu derecha. Ahora, salta sobre el hueco y ve a tu derecha, después camina al norte a través de la cuarteadura del norte.

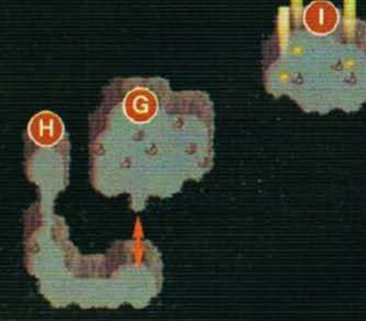


THEMIS' AXE
Te dará un aumento en tu ataque de + 30.

6 El hacha de la Diosa de la Tierra







Para tomar la Themis' Axe, necesitarás desviarte un poco, pero lo vale. Ahora, ve al oeste y hacia el pilar, luego al oeste hasta llegar a otro pilar, ve al norte y continua después al este hacia otro pilar. Para hacer que caiga el ultimo pilar, salta de regreso de pilar en pilar.

Los pilares reaparecen



Tendras que cruzar por el mismo set de pilares para proceder, así que abandona el área (via el punto F en el mapa), después regresa a hacer que el pilar aparezca nuevamente.

8 Persecución del Djinn salvaje





En cuanto te aproximes al Djinn de Marte, al norte del punto H, correrá y caerá dentro de una de las cuarteaduras cercanas. S través de la cuarteadura, después sal de la cueva, trepa por las que están al sur de la salida y ve al noreste para ir a la siguient

7 Trayectoria Subterránea





Cae a través del tercer set de cuarteaduras para aterrizar en otra caverna subterránea. Sal de la caverna y sigue el túnel para emerger en el punto marcado con la letra H en el mapa.

9 Síguelo a través del puente





Antes de que pongas un pie en el puente, el Djinn correrá nueva Mientras vas siguiendo sus pasos, el Djinn bloqueará un pilar y escapando hacia el sur. Las cuarteaduras en el piso no te pern seguirlo, así que busca rutas alternas para capturarlo.

MAPA DEL MUNDO

NUT
Te regenera 200 HP.

10 Encuentra otro tesoro





gresa por el puente y baja por las ramas que están cerca. Un poco al , encontrarás 2 cuerdas extendidas. Camina a través de ellas y uja el primer pilar que esta a la derecha. Sube por el pilar y depués tinua tu camino y usa Lash en la cuerda cercana para llegar a un fre de tesoro.

11 Locuras de los pilares





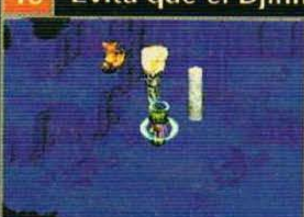
ue tu camino hacia el este y baja por la rama en el punto 11. Presiona pilar cubierto de ramas a la derecha y depués sube al pilar y usalo o puente. Salta hacia los 2 pilares grises y depués salta de regreso ia el primer pilar gris para hacer que caiga. Mueve el otro pilar ca del pilar cubierto de ramas a la izquierda y despues trepa y salta el pilar gris restante para hacerlo caer y asi puedas seguir adelante.

12 El Pound Cube



Para llegar a la puerta a tu derecha, párate en la cuarteadura segunda-baja de tu izquierda, depués camin a la derecha 2 pasos, abajo un paso, derecha un paso, abajo un paso y derecha 2 pasos. Cuando regreses a la superficie déjate caer por la cuarteadura este para caer con el Djinn y tomar la Pound Cube.

13 Evita que el Djinn escape



Antes de que te aproximes al Djinn, equipa el Pound Cube y baja por la rama. Usa el Pound Cube en el pilar para prevenir que el Djinn escape. Despues de un rato, tendrás que derrotar al Djinn en una batalla para que se una a tu equipo.



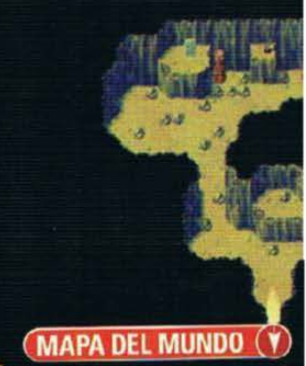
Caverna Indra

Entrando a la caverna Indra (que está por el camino que te conduce al oeste de la meseta Dehkan) es opcional, pero dentro encontrarás el primer summon multielem juego. Nosotros de recomendamos altamente tom

Zagan Summon



Párate al sur del pilar y usa la psynergy de Felix "Move" para jalarlo hacia la derecha. Usa Lash en la cuerda para llevarla a la esaca, después sube y ve a través del pilar y recoge la tableta de piedra para aprender el Zagan multielemental summon.



MAPA DEL MUNDO

Multielemental Summons

A continuación encontrarás todos sobre los multielemental summons que aparecen en Golden Sun: The Lost número indica cuantos Djinn de cada tipo de elemento debe estar en standby para que uses el summon en bata

Zagan



1 Venus
1 Mars
La fuerza de la tierra en flamas.

Flora



1 Venus
2 Jupiter
El jinete del viento, la diosa de las flores.

Megaera



1 M
1 Ju
La diosa de l za.

Moloch



2 Mercury
1 Jupiter
El sagrado monstruo de hielo.

Ulysses



2 Mars
2 Mercury
El mago legendario.

Eclipse



2 M
3 J
Un dragón c atraviesan

Coatlicue



3 Mercury
3 Jupiter
Una diosa que lleva el agua de la vida.

Haures



3 Venus
2 Mars
Una bestia que ilumina la oscuridad.

Catastrophe



3 M
5 J
La encarna destrucción

Daedalus



3 Venus
4 Mars
Artesano principal de épocas antiguas.

Azul



3 Venus
4 Mercury
Un dragón despertado de las profundidades.

Charon & Iris

Puedes encontrar los 2 summons más poderosos en el juego, Iris y Charon, s colectas todos los 28 Djinn en el prim Sun (y si transferiste tus datos a The Age).

Otro Djinn al oeste de Madra



Si caminas a través cerca de Madra, eve entrarás a una batall con un Venus Djinn lla Usa la Psynergy Fire rapido a Iron. Una vez agregado este Djinn ción, tendrás la facu car a Ramses.

Madra

ara llegar a Madra, continua siguiendo el camino de la meseta Dehkan y gira al este en la cuchilla. La aldea esta inquieta ya que un grupo de piratas liberaron de la prisión a su lider. Si tu equipo está bajo en HP, no olvides ir al inn antes de entrar a las catacumbas. También es una buena idea actualizar tu armamento y armaduras.



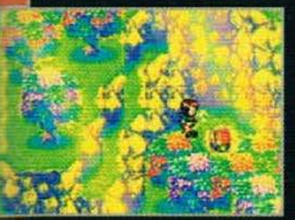
NURSE'S CAP
Usalo para liberar healing power. Te da Defensa +18.

MARS DJINNI-CHAR
No podrás encontrar a este Djinn, si no es hasta que haas encontrado el Healing Fungus.

TREMOR BIT
Te da la Psynergy Tremor una vez que está equipado.

No podrás abrir las puertas principales hasta que Shiba aprenda la Psynergy "Reveal". Regresa luego para obtener el Moloch Summon.

14 Intenta de nuevo



La primer vez que intentaste descender en el hueco norte del cementerio, un aldeano aparecia y te decia que te fueras. Si entras a alguno de los edificios de la aldea, de cualquier forma, el aldeano se irá cuando regreses.

El Tremor Bit



Sube por la rama en el punto 15, después usa la Psynergy Move para jalar el pilar. Baja por la rama en el otro lado de la orilla, después entra en la puerta a tu izquierda y busca en el mapa el Tremor Bit.

16 Permiso para cruzar el puente levadizo



Entra a la prisión y el evento que involucra a un adepto llamado Piers. Después de que salgas de la prisión, la esposa del elder te preguntará si te diriges a Osenia. "Si" para tener permiso de criza el puente.

17 Enfermera!



Antes de que abandones la aldea, ve al techo de el inn y camina por las lonas que cubren las tiendas en el exterior para llegar a un cofre de tesoro que contiene una Nurse's Cap.

CRUZANDO POR OSENIA

Cuando la onda de marea masiva al principio del juego cerró de golpe la península de Idejima en Indra, el impacto hizo a Indra chocar con Osenia. Como resultado, la oportunidad de llegar al continente a pie.

Cruzando el puente levadizo de Madra



El puente levadizo de Madra está localizado al noreste de la aldea. En cuanto te aproximes al puente, los guardias se darán cuenta de que tienes permiso para cruzar por el puente así que no te preocupes.

18 Acantilados de Osenia





Para llegar a la espada del pirata, baja por la cuerda hacia una bloque de residuos, depués pasa a través de 2 bloques más y usa Lash en la otra cuerda. Baja por la rama cercana y toma la espada.

PIRATE'S SWORD
Ataca con Deamtide; te da Ataque +34.



MIKASALLA

Para llegar a Mikasalla desde los acantilados de Osenia, inicia fuera del camino que te lleva al este de los acantilados y síguelo hasta que gire al sur, este y después sur. Después de la curva oeste alrededor de las montañas, sigue al sur el puente del norte. Cuando gire al este de nuevo, cuchilla hacia el sur, cruza el puente y ve al noreste.



82 COINS
El dinero suficiente para comprar una Sacred Feather.



MARS DJINNI–SPARK
Regresa a Mikasalla cuando hayas aprendido la Psynergy Scoop y úsala para reclamar a Spark como propiedad tuya.

19 Un poco de gastos adicionales





Para alcanzar las monedas del norte de la ciudad, sube al prim de la plataforma y salta a la orilla de tu derecha. Desafortunad no podrás ir por el Mars Djinn en este momento.

20 Platica con los aldeanos





Los residentes de Mikasalla están absolutamente bien inform sobre locales interesantes en Osenia. Habla con ellos para ob información y detente en las tiendas para comprar armas.



Otro Djinn cerca de Mikasalla



Hay un Mercury Djinn llamado Sour justo en la parte exterior de Mikasalla. Sigue el camino al norte de la aldea y gira al este en el fin del camino. Cuando llegues a un camino verde oscuro, camina por ahí por un momento, poco tiempo después, entrarás en una batalla contra el Djinn.

GAROH

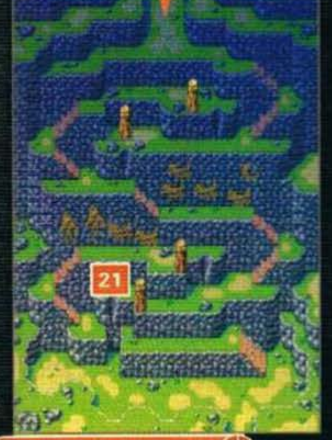
siguiente destino es una misteriosa villa llamada. Para lcanzarla, siga el camino al este de Mikasalla. Cuando egues al rio, cruza el puente al sur y después sigue el camino a través de 2 puentes más antes de llegar al norte. La aldea apropiada está en el extremo de un camino, pasa a lo largo de un acantilado.







HYPNOS' SWORD
No puedes seguir al lobo más grande a través de la puerta secreta o llegar al cofre que contiene la Hypno's Sword hasta que hayas aprendido Reveal.



MAPA DEL MUNDO

21 Lobos!





Extrañamente, el cielo se vuelve oscuro en tanto te acercas a Garoh. En cuanto estés a punto de entrar a la aldea, verás un pequeño lobo aullando a la luna.

22 La última parada antes de Air's Rock





La mayoría de la gente en Garoh no es muy parlanchina, peor algunos te darán pistas valiosas para pasar por Air's Rock. Desafortunadamente, la tienda de armas y armaduras no vende nada que puedas usar esta noche.

UN GRAN MUNDO POR RECORRE

El mundo de Weyard es extenso y hay muchas aldeas y calabozos que faltan por explorar. Con más de 60 horas de juego, Golden Sun: The Lost Age es uno de los m RPG que han salido últimamente.

★ Djinn Salvaje

Las estrellas rojas te indicarán donde están los Djinn salvajes a los que te debes enfrentar en una batalla al azar.

Artículos para el herrero

Mientras estés en el oceano, busca por armas oxidadas, el herrero en Yallam puede repararlas para ti.

◆ Areas de interes opci

Explorar estas áreas no es prim pero encontrarás algo que pued utilidad si exploras.

Después de conocer a

No podrás llegar a ciertas área juego si no es hasta que hayas a Isaac y su equipo del primer G Sun.

OBJETIVOS

Casi hemos terminado, pero para ayudarte en los puntos por venir, te hemos preparado esta información que te conducirá al conflicto con Karst y Agatio en la parte alta de la Jupiter LIghthouse (que es aprox. el 75% del juego).

① Air's Rock
- Sube hasta lo alto de Air's Rock.
- Equipa a Sheba con la Psynergy Reveal.

② Garoh
- Entra en las catacumbas Garoh y habla con el Master Maha.
- Regresa a las catacumbas a la mañana siguiente para terminar tu charla con Maha.

③ Yampi Desert
- Obtén a un Jupiter Djinn llamado Blitz.
- Derrota al Rey escorpión y toma la Scoop Gem.
- Encuentra un camino por el desierto.

④ Alhafra
- Observa al grupo de Madra llegar.
- Eavesdrop en el tipo sospechoso que está cerca de los arbustos.
- Derrota a Briggs y su banda de piratas.
- Arregla el bote tanto como puedas.

⑤ Osenia Caverns
- Adquiere el Megaera summon.

⑥ Gondowan Cliffs
- Obtén al Mars Djinn de nombre Kindle.
- Navega por los acantilados Gondowan.

⑦ Naribwe
- Habla con los aldeanos para saber sobre Gondowan.
- Ten una lectura de la suerte usando el Laughing Fungus.

⑧ Kibombo Mountains
- Espía por las montañas sin que seas visto.

⑨ Kibombo
- Reúnete con Piers y has que se una a tu equipo.
- Obtén al Venus Djinni llamado Steel.
- Ayuda a Akafubu a terminar la ceremonia del gran Gabomba y obtén el Black Crystal.
- Regresa a las montañas Kibombo y colecta el Jupiter Djinni llamado Waft.

⑩ Madra
- Obtén el Cyclone Chip del Mayor.
- Encuentra el Moloch summon en las catacumbas de Madra.
- Obtén al Mars Djinni llamado Char.

⑪ Orilla del este De Indra
- Entra al bote de Piers y derrota al Aqua Hydra.
- Navega hacia el oceano este.
- Regresa a Kibombo y obtén un Venus Djinni llamado Mud.
- Regresa a Daila y toma la Sea God's Tear, después regresa a la Shrine de el Sea God y toma el Right Prong.

⑫ Yallam
- Ve con los niños y aprende la Yepp's song.
- Habla con Sunshine el Herrero y su esposa.

⑬ Taopo Swamp
- Obtén un Venus Djinni llamado Flower.
- Obtén el Star Dust y llevalo al herrero en Yallam.

⑭ Apojii Islands
- Utiliza Douse en el Aqua Stone.

⑮ Aqua Rock
- Toma el Mist Sabre en lo alto del acantilado.
- Aprende la Psynergy Parch.
- Obtén un Mercury Djinni llamado Steam.

⑯ Tundaria Tower
- Obtén un Mars Djinni llamado Reflux.
- Aprende la Psynergy Burst.

⑰ Izumo
- Habla con los aldeanos e inspecciona por tesoros en la aldea.

⑱ Gaia Rock
- Derrota a la serpiente y aprende Sand.
- Encuentra la Cloud Brand.
- Regresa a Izumo para obtener el Ulysses summon y tomar un Mars Djinn llamado Coal.
- Regresa a las islas Apojii y obtén un Jupiter Djinni llamado Haze.
- Regresa a Alhafra y termina de reparar el bote.

⑲ Champa
- Derrota al-grandma's Avimander y dale su Tridente.

⑳ Ankohl Ruins
- Encuentra la Muni Robe y el Thanatos Mace.
- Limpia las ruinas y obtén el Left Prong.
- Regresa a Champa y habla con granny para recibir el Trident of Ankohl.

㉑ Sea of Time
- Búsca tu camino por el Sea of Time.
- Envia a Poseidon y ve por Lemuria.

㉒ Lemuria
- Habla conLunpa y el rey para aprender Grind.
- Obtén un Mercury Djinni llamado Rime.

㉓ Hesperia Settlement
- Obtén un Mars Djinni llamado Timber.

㉔ Shaman Village Cave
- Pasa a través de la cueva.

㉕ Shaman Village
- Pasa la prueba y recibe el Hover Jade.
- Obtén un Jupiter Djinni llamado Aroma.

㉖ Atteka Inlet
- Habla con los aldeanos y dirigete a "Contigo".

㉗ Contigo
- Obtén un Venus Djinni llamado Salt.

㉘ Jupiter Lighthouse
- Obtén un Jupiter Djinni llamado Whorl.
- Derrota a Karst y Agatio y activa el lighthouse.

LA PUESTA DEL SOL

Golden Sun: The Lost Age contiene todos los elementos de un gran RPG: representaciones visuales magníficas, música hermosa, diseño muy acorde al tema, personajes interesantes y una historia épica, que lo hace una obra clásica inmediata. Por lo que en definitiva te recomendamos este gran juego para tu AGB seas o no fan de los juegos épicos. Camelot en definitiva se ha llevado las palmas por esta obra maestra para el Game Boy.

el ojo del cuervo

Willow

Por: Crow. Bienvenidos sean a una nueva edición de "El Ojo del Cuervo". Esta ocasión, nos remontaremos a platicar sobre uno de los juegos que en lo particular me dio pauta a apreciar y valorar los juegos R.P.G. (Role Playing Game) y que se han vuelto uno de los títulos del que adornan mi colección.



UNA HISTORIA LLENA DE MAGIA Y FANTASIA...

Willow es un juego adaptado de la película del mismo nombre que saliera allá en el año 1988, y que cuenta con actores de la talla de Val Kilmer (si, el que la hizo de Batman después de Michael Keaton) estelarizando a Madmartigan, Joanne Whalley (Sorsha), Jean Marsh (Bavmorda) y Warwick Davis en el papel de Willow.

Willow es un pequeño aventurero que encontró una bebe de nombre Elora en las orillas de un rí



la niña llev una marca e pecial que si nifica el fin d reino de Ba morda y p ello, la rei quiere desh cerse de la b be a cualqui precio. Pero Willow, con su corta e tatura pero gran valor, decide cuida la y salvarla de todo peligro. A travé de su aventura, willow conocerá muchas personas que le ayudarán e su odisea y en el camino irá perfe cionando sus dotes de aprendiz d mago para poder vencer todos los r tos que se le presenten.



A Warwick Davis generalmente se le relaciona con esta cinta, que por cierto, fue escrita por el aclamado creador del concepto Star Wars George Lucas y dirigida por el talentoso Ron Howard.



Pero este no era el primer papel cinematográfico de Warwick Davis, sino que años antes, en el año de 1983, Warwick hizo su primer papel en Star Wars: Return of the Jedi, donde caracterizó a al joven Ewok de nombre Wicket. Con el tiempo, Warwick y Lucas fueron creando una amistad tan sólida que los llevaría a trabajar juntos en posteriores proyectos como la película: The Ewok Adventure, que salió solo para la televisión en el año de 1984, así como en otra cinta similar de nombre: The Battle For Endor en el Año 1986.

Otros de sus grandes logros (por así denominarlos) son sus actuaciones en Star Wars: Episode 1 en el año 1999 y más recientemente en el 2001 con su actuación en Harry Potter and the Sorcere's Stone.



W·I·L·L·O·W

Una vez que hayas visto la película y si de pura casualidad tienes el videojuego, te recomiendo que lo juegues, ya que es uno de los RPG mejores adaptados de una película a videojuego al menos para el NES. El juego comienza en la aldea de Willow (Nelwyn), donde después de una breve charla con su esposa, decide emprender su aventura. Para que te des una idea, Willow es un juego muy al estilo del primer Zelda, con una perspectiva de 3/4, que te ayuda a percibir más a detalle los escenarios. Las batallas, a diferencia de muchos otros RPG, no se desarrollan en una pantalla diferente y no necesitas usar comandos para tus ataques. Aquí en Willow, todo eso se simplifico para que tengas un control pleno de tu personaje.



La historia es sumamente apegada al guión de la película y te hará revivir todos sus detalles pero con la peculiaridad de que serás tú, quien tenga el destino de la bebe en tus hombros. Aquí también recibirás el apoyo de Madmartigan y Sorsha, así como también vivirás las batallas contra todos los seguidores de Bavmorda. Por otro lado, como recordarás, Willow es un aprendiz de hechicero, así que podrá realizar ciertas magias que le ayudarán en su jornada.



Willow es una pieza de arte del NES, así que no dudes en jugarlo, ya que desde el principio te mantendrá entretenido, eso si, es un poco largo y quizá te de un poco de flojera apuntar los passwords pero creeme, vale la pena cuando lo terminas.

Una historia como esta, no podía dejar de crecer y de hecho, las cosas se fueron más allá, tanto así que se desarrolló un juego de Arcadia basado en la película (Bastante bueno), pero desgraciadamente no fue tan comercial en nuestro país. Así como la arcadia, Willow salto de la pantalla para adentrarse en una de las facetas más envolventes... La novela.

La primera novela fue basada directamente en la película, escrita por Wayland Drew y llego a tener 3 ediciones diferentes, cada una de ellas, con detalles distintos y exclusivos para los verdaderos fans de esta serie. Posteriormente, para gusto de los fans, George Lucas reto mo la historia y salieron 3 libros más: Shadow Moon, Shadow Dawn y Shadow Star, donde se presume la conti nuidad de la historia de Willow.

Ya para rematar y cerrar con broche de oro Marvel Comics fue la compañía que publicó la versión en comic de Willow y constó de 3 partes que salieron en Agosto, Septiembre y Octubre de 1988, es decir una por mes y posteriormente se incorporaron en 1 sólo tomo para lograr algo así como una edición de colección.



DETALLES CURIOSOS

En la película, a pesar de que Warwick Davis hacía el papel de padre de familia, en realidad sólo tenía 17 años de edad, pero debido a su anatomía simulaba tener una edad más avanzada.

Willow fue la primer película en utilizar la tecnología de metamorfosis desarrollada por Industrial Light & Magic (ILM).

El nombre de Cherlindrea, princesa de las hadas, era una combinación entre el nombre de 3 mujeres: la esposa de Ron Howard Cheryl, la cantante Linda Ronstadt (novia de George Lucas en ese tiempo) y Andrea, la esposa de Bob Dolman (guionista).

Hemos llegado al final de este artículo, espero que les haya gustado esta edición del Ojo del Cuervo y por cierto, les quiero comentar que mi correo electrónico ha cambiado, así que por favor manden todas sus dudas, comentarios, peticiones, y demás a hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, por vía correo ordinario a la dirección: Amores # 707, interior 401 Colonia Del Valle C.P. 03100, México D.F. ¡Hasta la próxima edición!

LUNES - JULIO 05, 2003

Canal	7:00	7:30	8:00	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00
2	Kirby™: Nightmare in Dream Land ★★★★		GT Advance 3: Pro Concept Racing		Crash Bandicoot® 2 N-Tranced		Yoshi's Island™: Super Mario® Advance 3 ★★★★		
5	The Incredible Hulk™	Sonic Pinball Party™		The Legend of Zelda®: A Link to the Past®/ Four Swords ★★★★			Bratz™ ◄(09:50)	Sonic Advance™ 2	
7	Sega Arcade Gallery™ ◄(06:30)		Rayman® 3 ◄(07:45)		High Heat™ Major League Baseball® 2004 ★★★★			Wario Ware™ Inc.: Mega Microgame$ ►	
9	Justice League™ In Justice for All ★★★★		Super Puzzle Fighter™ II ★★★★			Pokémon® Sapphire Version (09:45) ►		All-Star Baseball™ 2004	
11	Wings™ ◄(06:30)	Ed, Edd n Eddy™ Jawbreakers! ◄(07:15)		The Legend of Zelda®: Oracle of Ages®		Daredevil™	Pokémon® Ruby Version ★★★★		
20	Sega Rally™ Championship			The Lost Vikings™		MLB Slugfest® 20-04		Digimon® BattleSpirit	
26	F1 2002	Lufia®: The Ruins of Lore		X2 Wolverine's™ Revenge ★★★★		Boulder Dash® EX™		Hamtaro™: Ham-Ham Heartbreak	
32	Samurai Jack™ The Amulet of Time		Donkey Kong Country™		MegaMan™ & Bass ★★★★		◄ Golden Sun™: The Lost Age (09:50)		
38	Crazy Taxi™ Catch a Ride™ ◄(06:30)		Ninja Five-O™ ★★★★	Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel				Street Fighter® Alpha 3	
44	The Legend of Zelda®: Oracle of Seasons™ ★★★★				Metroid® Fusion ★★★★	Advance Wars™		Disney/Pixar Finding Nemo (VER REVISION)	
66	Castlevania® Aria of Sorrow™ ★★★★			Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ★★★★		James Bond 007™: Nightfire™ (VER REVISION)			

◄ PROGRAMA INICIADO ANTES DE 7PM   DEPORTES   ESPECIALES

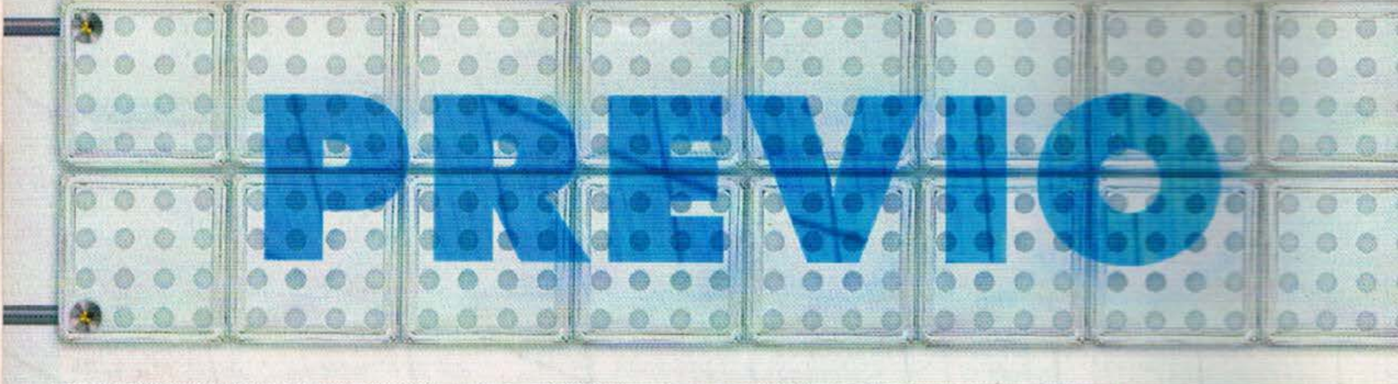
FINALMENTE ALGO BUENO EN TV

AHORA TU JUEGO FAVORITO DE GAME BOY® ESTA EN TU TV. SOLO CONECTA TU GAME BOY PLAYER EN TU NINTENDO GAMECUBE™ Y JUEGALO EN PANTALLA GRANDE.









Charlie's Angels



Neko Entertainment

Quizá en algún momento de tu vida disfrutaste de una gran serie de T.V. llamada "Charlie´s Angels", o en su defecto, quizá viste hace algún tiempo la translación al cine de dicha serie con 3 grandes actrices y donde se manejaba gran acción e incluso efectos especiales similares a los de Matrix. Bueno, si es así estamos seguros que no te perderás la secuela de esta película y mucho menos la versión para el GameCube que no es por nada, pero esta digna de jugarse hasta por los más exigentes fans.

Charlie´s Angels es el primer juego de esta franquicia y que está siendo desarrollado por Neko Entertainment, quienes de manera muy eficiente dan vida virtual a Natalie, Dylan, Alex y Bosley, quienes se unen de nuevo en una aventura completamente llena de acción.



La historia es bastante sólida y maneja el mismo sentimiento de intriga, acción y emoción que caracteriza a los Ángeles. Ellas trabajarán en secreto para descubrir un misterio que involucra al mundo entero, por lo que tendrán que seguir la pista de un criminal peligroso que amenaza con robar los monumentos más famosos del mundo. Charlie´s Angels es un título muy variado, tanto en movimientos de personajes como en disfraces y acciones como el espionaje táctico y artes marciales acrobáticas, que serán muy útiles para asegurar una exitosa misión.



Los gráficos son bastante buenas y todo se incrementa cuando podrás jugar con las actrices originales de la película (Drew Barrymore, Cameron Díaz, Lucy Liu) para dar un todo de similitud entre el juego y la película. Las misiones serán llevadas en varios puntos del globo terráqueo por lo que te comentamos que en cuanto escenarios, este juego si esta muy variado (incluso hay una escena de México). No dudamos que Charlie´s Angels se coloque como uno de los juegos más populares de los próximos meses, por lo que en cuanto tengamos más información de este juego, te prepararemos un A Fondo, contándote los detalles más profundos de este juego.



Prince of Persia: The Sands of Time

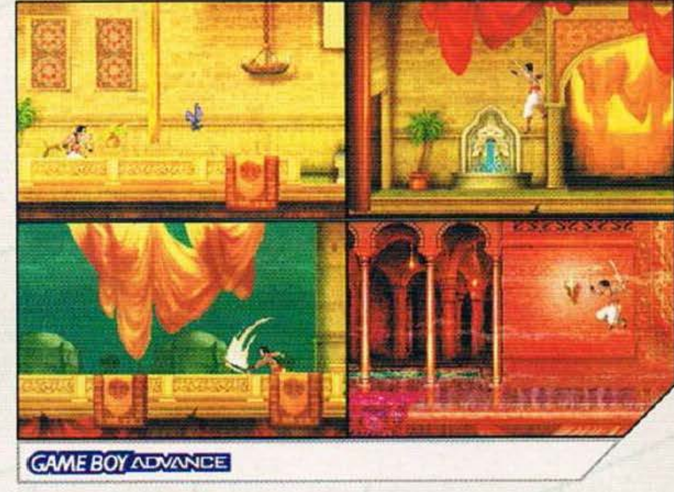
NINTENDO GAMECUBE

Ubi-Soft

Hace muchos años, uno de los éxitos para PC era Prince of Persia, donde nos presenaban una aventura muy sencilla con gran acción y sobre todo, con un reto bastante aceptable para aquel entonces y ahora, gracias a la aceptación de ese juego ante los múltiples fans, se ha logrado que Ubi Soft de vida de nuevo a este aventurero, pero ahora en la comodidad de tu Game Boy Advance y por supuesto, también en una versión para el Nintendo GameCube, donde vivirás al límite cada una de las hazañas de este héroe, que combatirá entre las ardientes arenas de la antigua Persia, se teje una leyenda en una lengua ancestral que habla de un tiempo bañado por la sangre y dominado por el engaño. Es en esta tierra destrozada por la guerra donde un joven Príncipe descubre un cuchillo mágico. Atraído por sus oscuros poderes, es inducido a liberar un horrible mal que intenta adueñarse del inmenso reino de su padre.

Con ayuda de los ardides de una seductora princesa y los poderes absolutos de las Arenas del Tiempo, el Príncipe comienza una emocionante búsqueda para recuperar las habitaciones malditas del Palacio y restaurar la paz en la naturaleza del Tiempo en sí. Sin embargo, deberá ir con los ojos bien abiertos ante todos estos peligros, ya que en este mundo sólo hay una regla: dominar las Arenas o morir sepultado.

Ahora, esta leyenda regresa con grandes poderes de proporciones inimaginables para brindarnos una nueva aventura con variadas acrobacias que desafían la ley de la gravedad, así como combinaciones de golpes para hacer añicos a todo rival que se te interponga en la ardua tarea que vivirás en cada escenario al que te enfrentes. Dichos escenarios, te llevarán dentro de mundos misteriosos y hacia un mundo jamás explorado en un juego como este ya que como debes imaginarte, Persia cuenta con una asombrosa variedad de paisajes y reinos por explorar y conquistar.



GAME BOY ADVANCE

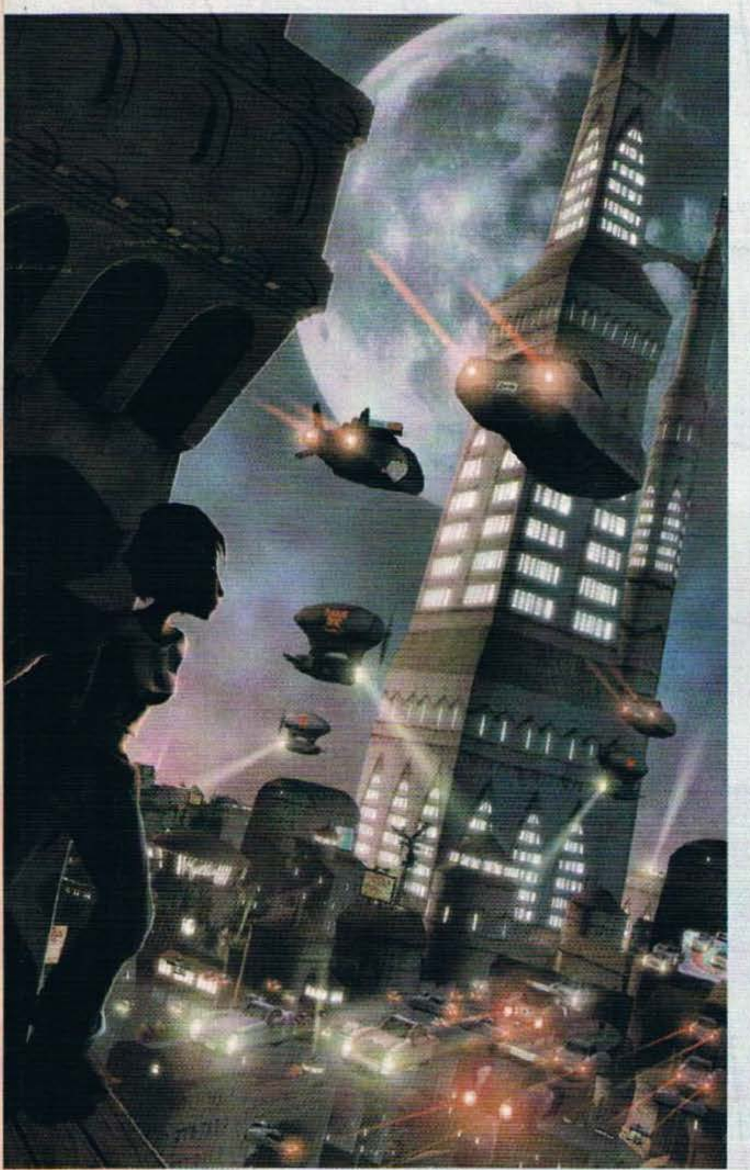
Beyond Good & Evil



Ubi-Soft

Ubi Soft viene con varios ases bajo la manga y uno de ellos es el aclamado Beyond Good & Evil, un juegoque dará mucho de que hablar tanto por la intensa historia que le han agregado al juego, así como por la gran calidad de escenarios y diversidad de personajes que harán de este juego todo un suceso y del que por supuesto, te estaremos comentando más detalles conforme se vaya incrementando el desarrollo de este título.





La historia, como te mencionámos hace un instante, nos muestra detalles envolventes y todo da inicio en el inmenso y tranquilo planeta de Hyllis, que ha sido sitiado por una despiadada especie de alienígenas. Tiempo después y tras una devastadora batalla, se encarga a una Hyliniana llamada Jade que investigue a las fuerzas de defensa del planeta Alpha, que han salvado a la población de una destrucción segura, como siempre lo han hecho durante todos estos años de largo conflicto. Pero cuando Jade realiza una misteriosa misión de reconocimiento para IRIS, una organización de rebeldes que cuestiona la versión oficial de los hechos, entonces pone en duda su propia percepción de la verdad. Enfadada y conmovida por su descubrimiento, Jade comienza un emocionante viaje para llegar al fondo de la conspiración.

Jade cuenta con muchos accesorios para librar estas batallas, algunos de estos objetos son su cámara, equipo de aikido y con sus resolutivas habilidades de investigación, Jade se dispone a partir para descubrir los oscuros secretos que se ocultan tras las invasiones de alienígenas y para liberar las mentes del pueblo engañado. Exhausta física y moralmente, pronto descubrirá que ni siquiera esos límites son lo que parecen.

Este juego aún no esta listo al 100% pero con lo que hemos podido checar, nos quedamos bastante satisfechos y con ansias de ya pronto tenerlo en nuestras manos. La jugabilidad es bastante fluida y queda bastante bien la configuración de botones en el control del GameCube, esto te permite disfrutar cada movimiento y ataque que puedes realizar en el juego, generando así una aventura llena de acción.

Beyond Good & Evil es un título creado por el aclamado genio encargado de proyectos como Rayman (Michael Ancel), por lo que estamos seguros que todos los mundos y escenarios serán bastante animados y ambientados de forma tipo fantasia.



Army Men: Sarge's War

NINTENDO GAMECUBE

3DO

Sarge esta vez viene dispuesto a todo; su escuadrón entero ha sido reducido a la nada y su nación está a punto de ser destruída y sus enemigos tienen una poderosa arma como nunca antes vista. Debes ayudar a Sarge en su búsqueda de venganza y acabar con las malévolas tropas del enemigo, el Tan Army.

Algo de lo que se jactan mucho en 3DO es en los detalles de este juego (y de los demás), como el excelente efecto de cómo los enemigos se derriten si los quemas o bien, al dispararles o dañarlos, sus "heridas" permanecerán durante el juego, así como si llegan a perder un miembro de su cuerpo. Esto es un gran detalle pues le da un mejor realismo al juego, además de que las gráficas son impresionantes, muy bien ambientadas con explosiones y otros efectos visuales.

Algo que nos gustó mucho es el genial modo de inteligencia artificial de los enemigos, la cual es realmente buena. Los soldados pueden esquivar tus ataques, planear estrategias contra ti, atacarte cautelosamente y cazarte de manera muy real; de manera que tienes un buen reto ante ti.

Además de toda la acción, este juego tiene un valor agregado por traer una estupenda opción de multiplayer con la que podrás declararle la guerra hasta a tres de tus amigos, hermanos o rivales y ver quién es el mejor.

Recuerda que en próximas ediciones de Club Nintendo, te traeremos más inforamción sobre estos soldaditos verdes que realmente nos dan juegos de acción.







Army Men RTS



3DO

Y no creas que ahí queda la acción de los Army Men; también han decidido llevar las batallas a otro género, el de la estrategia en tiempo real en intensos enfrentamientos donde podrás comandar escuadrones enteros de soldados listos para seguir tus órdenes.

Un detalle muy padre es que puedes manipular la cámara para ver la acción desde muy cerca de tus tropas o bien, ver desde arriba toda la batalla para una mejor vista de qué unidades avanzar, dar indicaciones y otras cosas más. Obviamente, esto te ayuda a tener una mejor perspectiva de la batalla para tomar las mejores decisiones.

Como te imaginarás, no se trata solamente de enviar tropas a pelear y ya; deberás construir tus cuarteles y proveer de lo necesario a tus hombres para que estén listos para la batalla. También puedes usar tus vehículos para poder ayudarte a defender tus cuarteles o atacar al enemigo.

Si no estás tan familiarizado con este tipo de juegos, no te debes preocupar, el sistema de Tutorial de Army Men RTS es bastante bueno y te ayudará a aprender a manipular a tus tropas para que no tardes en entrar a la acción. Altamente recomendable para los fans del género, pero lamentablemente, es para un solo jugador.



Cartoon Netwoek Speedway

GAME BOY ADVANCE

Majesco

Ya anteriormente te habíamos informado sobre juegos que siguen la tendencia de los Go Karts y que por lo general cuentan con personajes alusivos a alguna serie televisiva o de plano a un conjunto de personajes especiales como es Mario Kart o Konami Crazy Racers. Pero esta vez, el Game Boy Advance volverá a dar de que hablar con un título de Go Karts que no solo cuenta con la emoción de conducir por alguno de sus circuitos, sino que los personajes o pilotos, son nada más y nada menos que los estelares de las caricaturas de Cartoon Network, como Sheep, Johny Bravo, Ed, Edd y Eddy, La vaca y el pollito e incluso, coraje el perro más "valiente" que cualquier persona pueda tener.



Este juego es el primero en donde todas estas estrellas de Cartoon Network aparecen en un juego de carreras. Las carreras se llevan a cabo en 12 diferentes cursos, cada uno está diseñado al estilo clásico de Cartoon Network y por supuesto estarán repletos de obstáculos, saltos, trampas y muchos otros peligros para poner más acción y reto a cada pista.

En total, son 12 los personajes disponibles para iniciar tu aventura, pero conforme avances en el juego podrás ir habilitando a más y más personajes para reunir un gran reparto para cada evento. Y por si te preguntabas si este título cuenta con trampas y ítems al estilo de Mario Kart, la respuesta es positiva ya que a través de juego puedes encontrar hoyos portátiles, escudos, misiles, magnetos, cohetes, minas, pociones para volverte invisible y por supuesto, los preferidos de vaca y pollito: traceros de puerco para arrojar a tus rivales.



Cartoon Network Speedway podrá ser jugado hasta por 2 personas simultáneamente con lo que la acción se volverá más dramática cada vez que inicies un juego en VS y así demostrar contra tus amigos, quien es quien en las carreras de Go Karts. Sin duda, este título será uno de los consentidos para los pequeños jugadores y mejor aún que estará disponible ya para finales de este año, así que si eres fan de Cartoon Network, este juego será algo que indudablemente no te puedes perder.





The four horsemen of the Apocalypse

NINTENDO GAMECUBE

3DO

Este estupendo juego, hará que los fans del terror y conceptos oscuros tengan algo en que divertirse. The Four Horsemen of the Apocalypse es un título bastante interesante que narra las aventuras de Abaddon, un arcángel caído que no tiene lugar ni en el cielo ni en el infierno, de manera que el único lugar que le queda es la tierra. Abaddon debe ahora ocuparse de una épica y difícil tarea, enfrentarse y eliminar a los cuatro jinetes del Apocalipsis.

La tarea de Abaddon incluye proteger a los elegidos; humanos con poderes especiales que ayudarán a Abaddon en su lucha con nuevas habilidades combinando sus poderes. La historia se va complicando y haciéndose todavía más profunda conforme vayas avanzando en el juego. Deberás enfrentarte a las más horrendas criaturas del mismísimo infierno y a todos los poderes oscuros de los cuatro jinetes y así cruzar por todas las diversas etapas que contiene este título.

Las animaciones del juego son increíbles, contando con muchos frames para cada situación, incluyendo heridas reales en los objetos y la gente; transformaciones y muchas sangre. Lo más padre de esto es que los escenarios contienen muchos elementos totalmente destruibles para darle mayor realismo y que quede reducido a escombros.

Los movimientos de Abaddon son muy lucidores, inclusive tiene una especie de "fatalities" para hacer más impresionante la acción del juego. Las coreografías de los combates y movimientos corrieron a cargo del Smashcut Acton Team quienes participaron en cintas como The Matrix 1-3, Fight Club y The Crow.



Batman: Rise of Sin Tzu



Ubi-Soft

Si recuerdas, hace unos cuantos meses la compañía Kemco nos trajo un juego sobre Batman al que denominaron Batman Dark Tomorrow, un juego que nos ofrecía una historia novedosa sobre este ícono de los comics, pero ahora, el turno le toca a la gente de Ubi Soft el traernos de regreso a Bruce Wayne y por supuesto a su otra personalidad para combatir a todos los villanos de Ciudad Gótica. Con Batman: The Rise of Sin Tzu comienza una nueva era en la historia de Batman, ya que es el primer videojuego que introduce un nuevo personaje en el universo de Batman.

Más allá de la locura, más allá del mal, Sin Tzu es un enemigo al que Batman nunca se ha enfrentado. Es un maestro en el mortífero arte de la guerra y se guía por un único deseo: la conquista. Escudriñando el mundo en busca de los más dignos adversarios, Sin Tzu ha descendido a Gotham City y ha formado con los infames villanos Bane, Clayface y Scarecrow una fuerza combativa superior para luchar contra el Caped Crusader. Por otro lado, Batman ha pedido ayuda a sus aliados Robin, Nightwing y Batgirl para que se unan a la lucha.

Para sobrevivir al frío y calculado ataque de Sin Tzu, Batman no sólo tendrá que medir su ingenio con la temible mente militar de este guerrero, sino que además tendrá que realizar los más feroces ataques en su arsenal de lucha contra el crimen. Gotham City es un campo de batalla. Sin Tzu es un ingenioso maestro de la estrategia y de las artes marciales y hace historia como el primer personaje de Batman que debuta en un videojuego.



SRS-Street Racing Syndicate



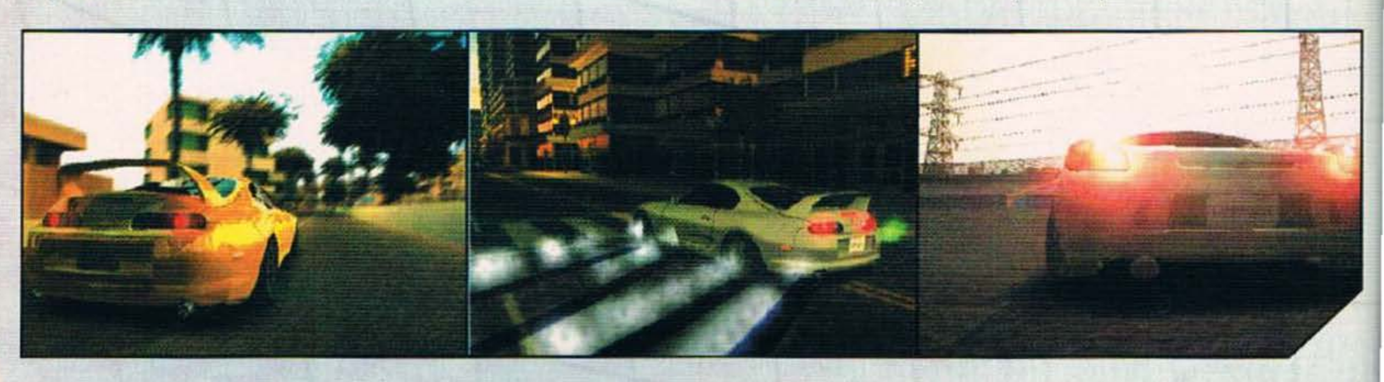
3DO

Ahora veremos un título que dejará sin aliento a todos los fans de la velocidad y que gustan de los automóviles más elegantes, deportivos y... en resumen, ¡carrazos! Street Racing Sindícate trae para todos los videojugadores la acción, emoción y estilo de las carreras ilegales de autos. Si en las venas traes la velocidad y quieres demostrarlo, esta es tu oportunidad.

No creas que se trata solamente de coches bonitos con muchos colores a elegir, en SRS podrás realmente tomar un auto y ponerte a cambiarle partes auténticas para aumentarle la potencia y mejorarlo bastante; también puedes pintarlo del color que gustes y adaptarle las cosas que tú quieras, que hayas comprado o ganado.

Además de tener todas estas opciones, el juego es realmente bueno en cuanto a emoción y competencia. Los escenarios son bastante grandes y detallados para que puedas correr en las calles como todo un profesional del bajo mundo de las carreras. El realismo de los ambientes y los coches también está muy bien cuidado pues podrás ver muchos detalles y no solamente polígonos puestos uno sobre otro.

Por si fuera poco, este juego está excelentemente adornado con las más bellas modelos, las cuales podrás checar en el juego en videos que podrás ganar conforme vayas progresando en el juego. Si te parece bueno este título, espera a que lo tengas en tus manos y corras una carrera, ¡después no podrás parar!



Jacked



3DO

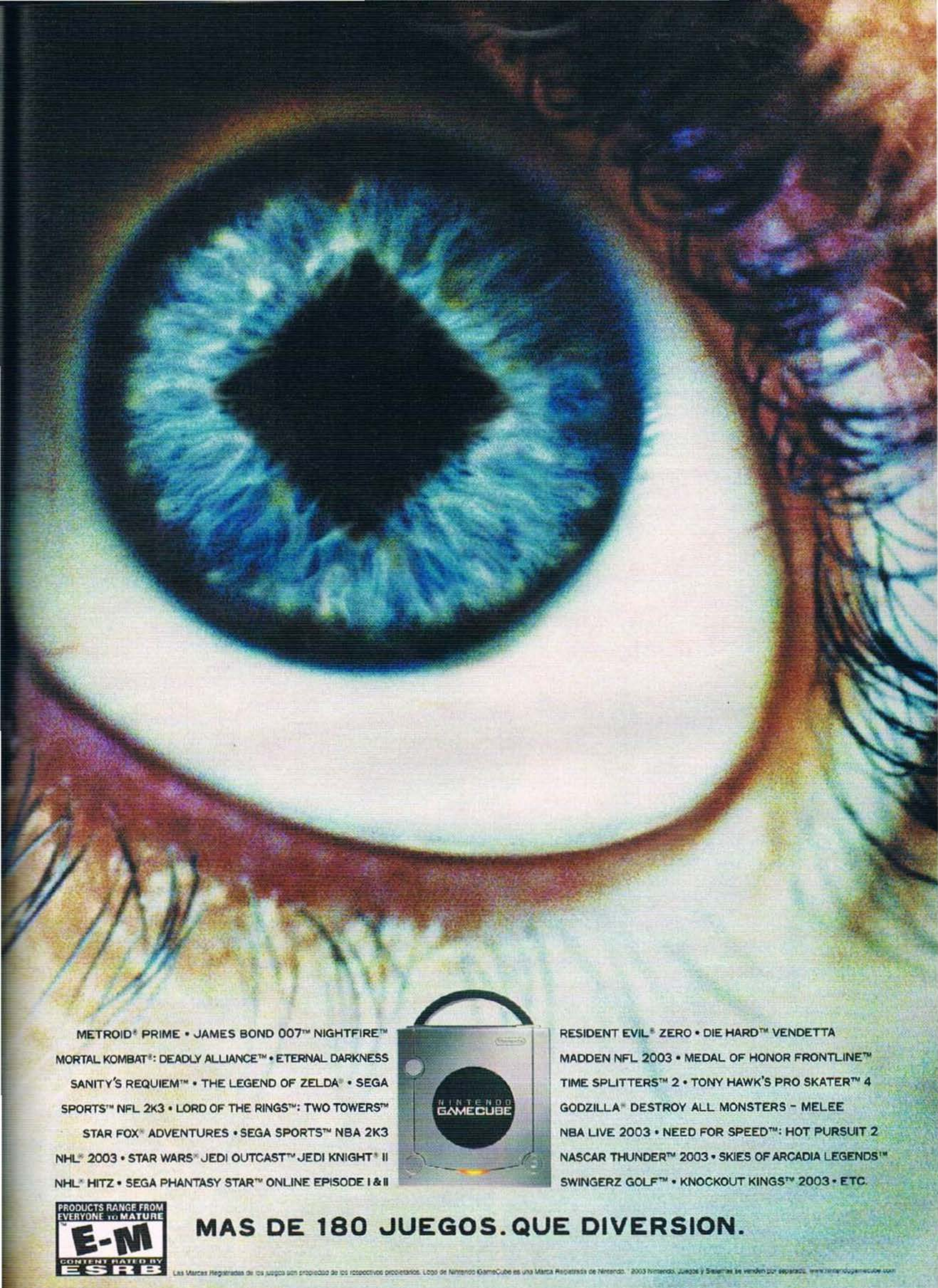
Este es un juego que no puedes dejar de checar si te gustan las motocicletas, con intensas competencias y modos divertidos de juego. Este otro título nos pareció bastante bueno por su estilo de juego, no es lo más original en concepto, pero sí es bastante divertido. En Jacked debes tomar tu motocicleta y pelear para ser el mejor en este violento juegos de carreras.

Son muchos personajes a elegir y todos tienen una misión: derribar de cualquier manera a los demás y llegar a la meta primero para ser el ganador. Puedes realizar diferentes tipos de maniobras y acrobacias para ayudarte en tu difícil tarea.

Lo mejor de todo es que no se trata de correr y ya, puedes robarle la moto a un contrario para dejarlo fuera de combate y tener más posibilidades de vencer. Tienes más de veinte tipos de armas diferentes como tubos, bates, escopetas, minas y muchas más.

El ambiente también está en contra de los corredores, los escenarios tienen muchos elementos para hacerte todavía más difícil la competencia. Y por si fuera poco, al ir haciéndose más fuerte, cada personaje puede ir adquiriendo un aspecto más temible. Si te gustan las competencias extremas, este juego es para ti.




METROID® PRIME • JAMES BOND 007™ NIGHTFIRE™
MORTAL KOMBAT®: DEADLY ALLIANCE™ • ETERNAL DARKNESS
SANITY'S REQUIEM™ • THE LEGEND OF ZELDA® • SEGA
SPORTS™ NFL 2K3 • LORD OF THE RINGS™: TWO TOWERS™
STAR FOX® ADVENTURES • SEGA SPORTS™ NBA 2K3
NHL® 2003 • STAR WARS® JEDI OUTCAST™ JEDI KNIGHT® II
NHL® HITZ • SEGA PHANTASY STAR™ ONLINE EPISODE I & II
NINTENDO
GAMECUBE
RESIDENT EVIL® ZERO • DIE HARD™ VENDETTA
MADDEN NFL 2003 • MEDAL OF HONOR FRONTLINE™
TIME SPLITTERS™ 2 • TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4
GODZILLA® DESTROY ALL MONSTERS - MELEE
NBA LIVE 2003 • NEED FOR SPEED™: HOT PURSUIT 2
NASCAR THUNDER™ 2003 • SKIES OF ARCADIA LEGENDS™
SWINGERZ GOLF™ • KNOCKOUT KINGS™ 2003 • ETC.
PRODUCTS RANGE FROM EVERYONE TO MATURE
E-M
CONTENT RATED BY ESRB
MAS DE 180 JUEGOS. QUE DIVERSION.
Las Marcas Registradas de los juegos son propiedad de los respectivos propietarios. Logo de Nintendo GameCube es una Marca Registrada de Nintendo. © 2003 Nintendo. Juegos y Sistemas se venden por separado. www.nintendogamecube.com



galerie d' adeleine

¡Hola de nuevo a todos los artistas! Ya tenía mucho que no nos leíamos, pero es que esta sección debió esperar un poco para poder traerte la mejor y más fresca información del mundo que tanto nos gusta; el de los videojuegos. He recibido muchos buenos dibujos que merecen ser reconocidos en esta galería, así que vamos a verlos todos para compartirlos con los demás lectores. Por cierto, si quieres enviarme un dibujo, debes recordar que debe ser en el sobre, del tamaño que sea y con la técnica que prefieras, el chiste es que sean muy creativos para que podamos incluir sus dibujos y compartirlos con todos los artistas y lectores.



Jorge L. Miramontes
Hermosillo, Sonora
Este dibujo me gustó mucho por la técnica y originalidad con que lo hiciste, ¡es un buen trabajo! Espero que sigas enviándonos obras de arte como esta de otros personajes, de esta serie y de otras más.



Francisco A. Lugo Benítez
México D.F.
Este es un buen trabajo de parte de mi amigo Francisco que se lució con esta imagen de Link en sus dos etapas de Ocarina of Time. Hiciste un buen uso de las sombras y fuentes de luz.



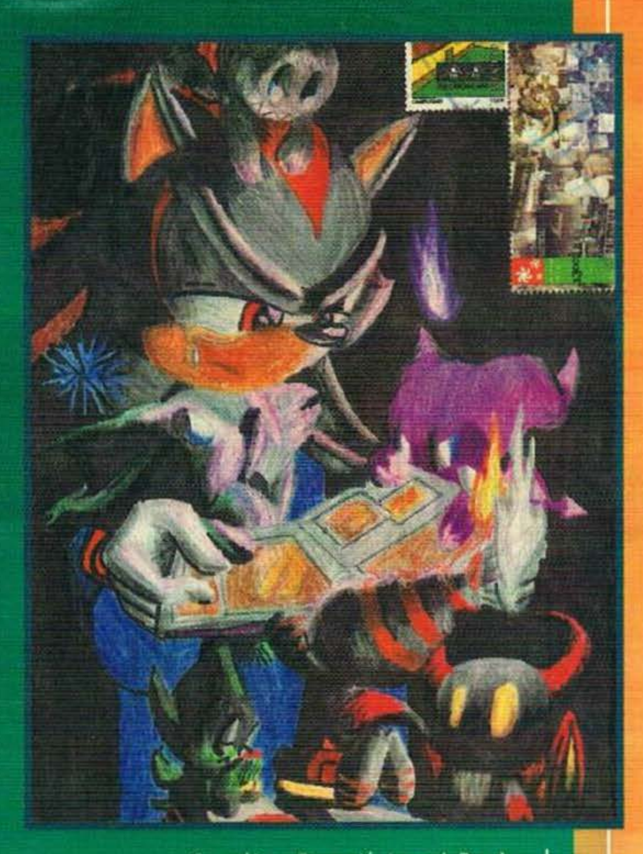
Lorena
Un gran dibujo de Sonic y sus amigos, quienes están más que contentos por llegar a los sistemas de Nintendo. Como ves, sí nos gustó tu dibujo a todos en la redacción, así que síguenos enviando más dibujos tan buenos como éste.



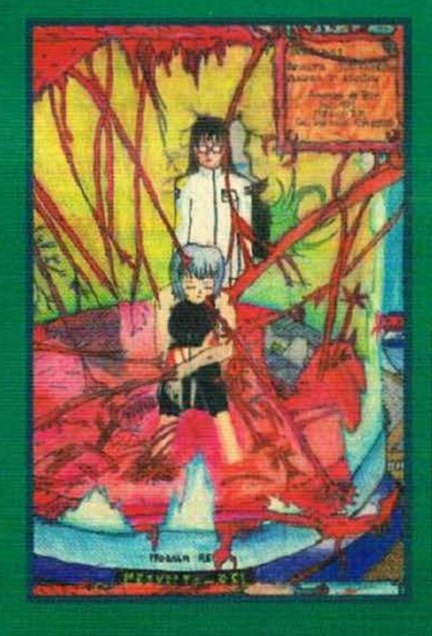
Gerardo Martínez Romero
México D.F.
Este otro dibujo me gustó mucho por la sencilles de sus trazos y sin embargo, el sentimiento que transmite es formidable. ¡Buen trabajo!

Luis Daniel Sánchez
Celaya, Guanajuato
LInks, Links y más Links.
Este personaje tiene muy bien ganada su popularidad y nos lo demuestra nuestro amigo Luis en este buen dibujo.





Carolina Donají Angel Rocha
Tonalá, Jalisco
De los dos dibujos que me hiciste favor de enviarme, éste fue el que más me agradó por la originalidad y buen trazo. También me gustó el otro; espero que continúes enviándome dibujos.



José Carlos Torres García
Edo. de México
Este dibujo nos lo hizo favor de traer José, además de otros buenos trabajos, pero sin duda, este es el mejor. Esperamos seguir contando con tu apoyo.

Ricardo Ramírez P.
Morelia, Michoacán
Lo mejor de este buen dibujo es que está enteramente hecho con pluma, ¡lástima de los sellos, quedaron sobre el dibujo!



CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

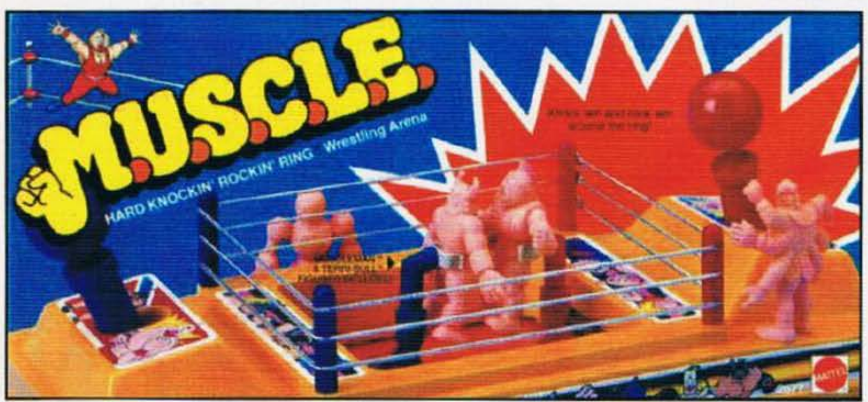
Por: Panteón

M.U.S.C.L.E.

¡Hola de nuevo a todos mis queridos lectores! ¿Qué tal los juegos que vimos en el Reporte del E3 del mes pasado? No puedo esperar para tener ya a jugar de lleno The Four Horsemen of the Apocalypse. Pero bueno, aquí estoy de nuevo para que recordemos una joya más de antaño; esta ocasión veremos el divertido M.U.S.C.L.E. que llegó al NES en Octubre de 1986 por parte de Bandai y además, por fin les daré todos los finales de Chrono Trigger para que le saquen todo el juego a este estupendo título de mi sistema favorito, el SNES.

Kinnikuman y M.U.S.C.L.E.

Seguramente te preguntarás ¿qué es exactamente M.U.S.C.L.E.? ¿De dónde viene? ¿Qué quiere decir exactamente M.U.S.C.L.E. y porqué? Pues déjenme comentarles que el concepto se originó en Japón (qué raro) en 1979, con una serie de juguetes y cómics llamados Kinnikuman, quienes eran una raza de súper hombres. Los juguetes, eran simplemente muñecos de plástico sin ninguna articulación, es decir, no movían ni los brazos, piernas ni la cabeza y además de esto, eran de color rosa. ¡Imagínate! ¡Muñecos para niños color rosa! Sorpresivamente, los muñequitos (así como el cómic) fueron un éxito inmediato. El secreto del porqué eran tan padres es que realmente no tenían una historia (salvo el cómic, que de todas formas no afectaba a los juguetes directamente), ni bandos, vaya, ni siquiera nombres. Lo único que se "proponía-exigía" para jugar era que estos minúsculos luchadores combatieran en parejas. Los únicos muñecos que tenían nombre eran Kinnikuman y Terri Bull.

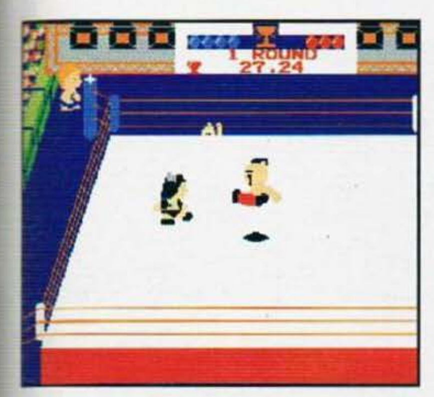


El caso era que los niños pudieran comprar los juguetes que quisieran, ponerles el nombre que ellos quisieran, intercambiarlos, inventarles historias, hacerlos buenos o malos y todo lo que su imaginación les indicara. De esta manera, podías tener los juguetes muy a tu gusto sin preocuparte porque fueran malos, buenos o seguir una historia determinada. Después, fue tanto el auge de los juguetes que llegaron a la pantalla chica, convirtiéndose en un éxito instantáneo. Con la evolución del concepto, Kinnikuman se convirtió en el líder de los "Thug Busters" (los buenos) y Terri Bull el malvado líder de "The Cosmic Crunchers" (los malos, obviamente). Los únicos que tenían los lados definidos eran ellos, así que podías hacer malo o bueno al muñeco que quisieras. Según la historia, Kinnikuman se enteró de que era de sangre real y por eso se convirtió en el rey de los Kinnikuman.

Tiempo después, por ahí de los 80´s, Mattel se interesó en el éxito de Kinnikuman y se decidió entonces traerlos a América, así que Kinnikuman se convirtió en M.U.S.C.L.E. (Millones de inusuales criaturas que rondan por todas partes) y llegaron a las tiendas en 1985, aunque hubo algunos cambios en la historia y otros detalles, se trató de mantener el concepto lo más fiel posible al original. De hecho, Kinnikuman se convirtió en M.U.S.C.L.E. Man. Con el tiempo, se lanzaron figuras de otros colores como las rojas. Y mucho tiempo después, se lanzaron una segunda generación de figuras ya articuladas, más al estilo de los juguetes normales como G.I.Joe. También podías conseguir el ring oficial en donde podías jugar con tus figuras, paquetes con diferentes personajes en distintas presentaciones (4, 10 y 28 muñecos) y otras cosas más. Como verás, todo empezó con unos muñequitos rosas, pero que han sobrevivido hasta nuestros días y por eso, es que el Cementerio de este mes está dedicado a ellos, ¡larga vida a los Kinnikuman!

M.U.S.C.L.E. NES 1986

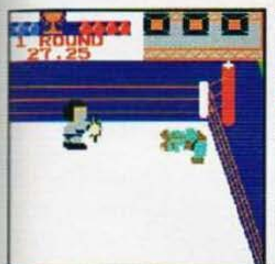
El primer videojuego basado en los Kinnikuman apareció en el NES, manteniendo el concepto original de estos muñequitos el cual es, principalmente, tomar dos de ellos para hacer tu pareja y pelear contra las demás parejas distintas. Tiempo después, apareció un segundo juego para el SuperFamicom, pero ahorita no veremos ese, nos enfocaremos al de NES.



Básicamente, M.U.S-.C.L.E. es un juego de lucha libre donde debes golpear a tu oponente hasta que quede noqueado; no hay cuenta de tres, así que solamente tendrás que atacar sin piedad a tu adversario. La stamina está comprendida por bolitas, cuando éstas se acaban, estás fuera. Lo curioso es que en este juego no puedes estar paseándote por el ring sin hacer nada, pues tu stamina se irá agotando si te la pasas evadiendo el combate. Si tu stamina está muy baja, no podrás ejecutar algunos movimientos. Cuando solo te quedan dos bolitas, te moverás lentamente; si te queda 1 bolita, no podrás saltar.

En el modo de un solo jugador, deberás enfrentarte a una serie interminable de parejas, es decir, no tiene final. Pero no deja de ser muy divertido y el chiste es ver a cuántas parejas puedes derrotar. En el modo de dos jugadores, es un torneo de tres rounds, cada uno es de dos de tres caídas.

Movimientos:



Botón A: Golpe

Botón B: Salto



B y + A: Patada voladiora



Botón A atrás del oponente: Suples



Botón A pegado al oponente: Irish Grip (lo empujas a las cuerdas)



Botón A después de Irish Grip: ClothesLine



Botón B hacia las cuerdas: Golpe volador



A en tu esquina: Tag (deben pasar al menos 10 segundos entre cambios)

Ocasionalmente, aparece un sujeto asomándose abajo del ring. Esto quiere decir que arrojará una bolita de poder al ring, el que la atrape, podrás ejecutar movimientos especiales para eliminar a tu oponente. A continuación te voy a dar la lista de personajes y cómo marcar sus movimientos especiales.



Los Luchadores:



Muscle Man
(Muscle Driver) Ejecuta un Suplex



Terry Man
(Bullgoggin´ Headlock) De frente al oponente, presiona A



Larmen Man
(Fatal Kung Fu) Realiza una patada voladora



Robin Mask
(Tower Bridge) Ejecuta un Suplex



Búfalo Man
(Hurricane Mixer) Presiona B



Wars Man
(Bear Claws) Presiona A



Geronimo
(Tomahawk Technique) Presiona A para lanzar hachas



Ashra Man
(Ashra Buster)
Ejecuta un Suplex

M.U.S.C.L.E. fue en realidad un buen juego, aunque algo incomprendido. La sencillez de cómo se juega, los movimientos y todo eso, le dan un toque especial que solamente los juegos de antaño tienen. Tal vez muchos no estén de acuerdo pues ya vieron títulos de lucha libre más actuales, pero créanme que quien sabe de verdad apreciar un juego, disfrutará de M.U.S.C.L.E.



En M.U.S.C.L.E. enfrentarás un peligro más; los rings tienen tres presentaciones: normal, con piso de hielo y con cuerdas electrificadas. De manera que puedes hacer ataques bastante dañinos si combinas estos elementos con las habilidades de cada peleador. Por ejemplo, puedes lanzar de un Irish Grip al oponente al ring electrificado y cuando se suelte, recibirlo con una patada voladora.





Ahora sí, después de una larga espera, aquí están los quince finales que he encontrado de Chrono Trigger. Recuerden que si cumples o no con los eventos especiales del juego (salvar a la mamá de Lucca, enfrentarte a Magus, etc) cambian detalles en los finales. Hay algunos finales que es más sencillo cuando ya terminaste el juego una vez y obtienes la opción de New Game + y otros son imposibles de obtener sin esta opción. Te voy a dar los finales por orden de aparición, osea, que puedes checarlos en ese orden según la historia. También varían dependiendo de la manera como llegues a Lavos, chéca bien en la lista.

1. Destruye a Lavos justo al principio, cuando solamente tienes a Marle en tu equipo entrando por el Telepod derecho de Lucca (donde brilla un ítem).

CHRONO TRIGGER

2. Inmediatamente regresando de 600 A.D. la primera vez, por el Telepod derecho de Lucca.

3. Este final se puede obtener de tres maneras:
a) Destruye a Lavos llegando por primera vez a The End of Time a través de la cubeta
b) Destruye a Lavos en el Ocean Palace
c) Destruye a Lavos justo después de salir de Heckran Cave por el Telepod derecho

4. Derrota a Lavos después de vencer a Zombor en Zenan Bridge y antes de recibir la Hero´s Medal de Tata, por el Telepod derecho.

5. Destruye a Lavos después de recibir la Hero´s Medal por el Telepod derecho (no debes viajar a 65.000.000 B.C.)

6. Elimina a Lavos después de derrotar a los Reptites y regresar a The End of Time a través de la cubeta.

7. Después de reparar la Masamune y de que Frog se una al equipo de nuevo (antes de ir con Magus), usa el Telepod derecho para ir con Lavos.

8. Destruye a Lavos llegando por el Telepod derecho cuando Ayla se vuelva a unir al equipo después de vencer a Magus.

9. Destruye a Lavos por el Telepod después de vencer a Magus, ANTES (con el pendiente, antes de que energizes el de Marle) de que Schala abra el sello.

10. Elimina a Lavos por el telepod después de vencer a Magus y DESPUES de que Schala abra el sello en el Ocean Palace.

11. No rescates a Crono, ten en tu equipo a Magus y derrota a Lavos a través del Epoch.

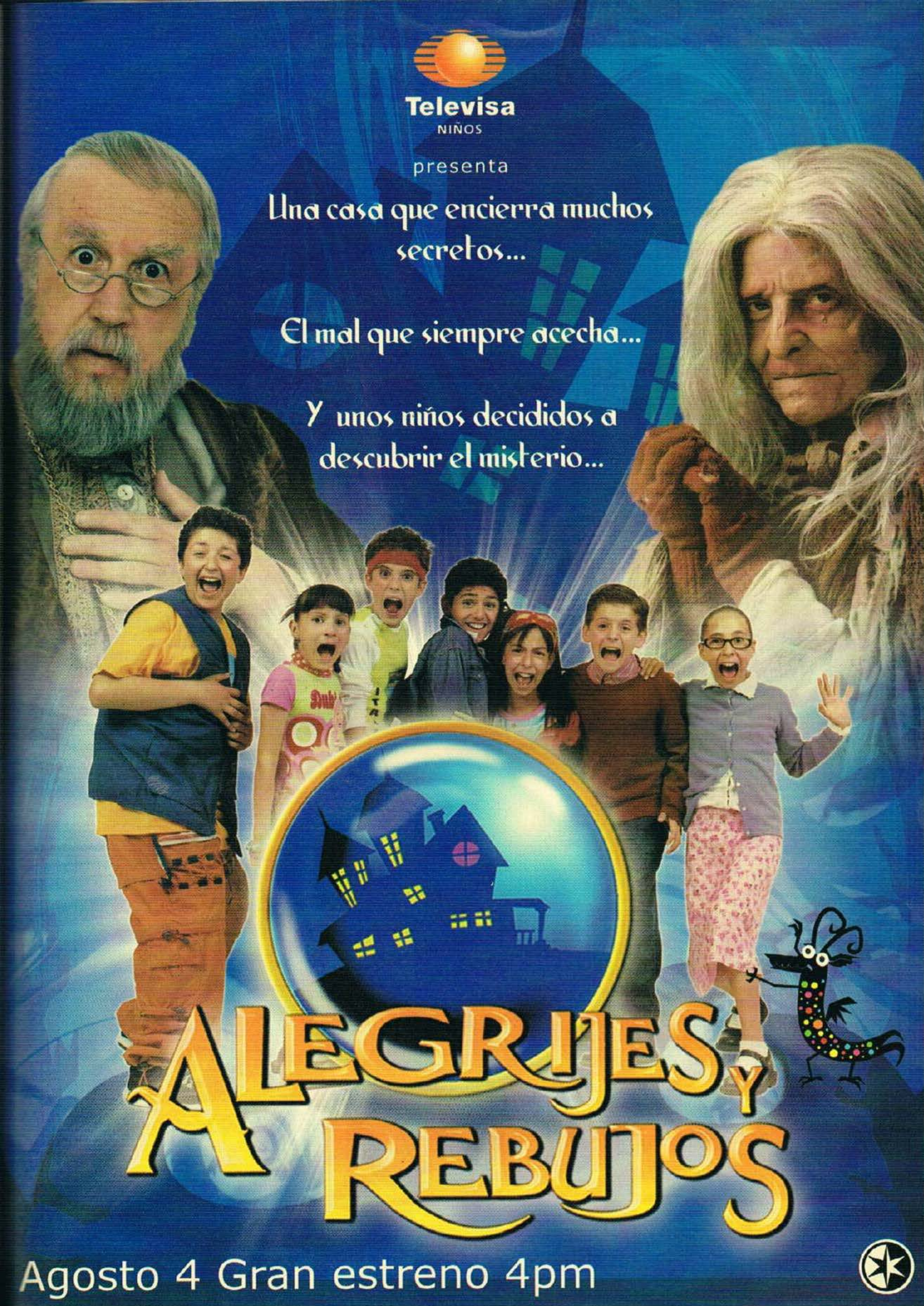
12. Derrota a Magus, no rescates a Crono y destruye a Lavos a través del Telepod derecho.

13. Deja que Lavos te destruya.

14. Rescata a Crono y destruye a Lavos a través del Black Omen.

15. Rescata a Crono y destruye a Lavos con el Epoch.

Ahora si me despido y les reitero mi apoyo con sus juegos. Ya saben que me pueden escribir a la dirección de la revista o por mail a: panteon@clubnintendomx.com para que me hagan llegar todas sus dudas, quejas, sugerencias y lo que se les ocurra. ¡Hasta la próxima!


Televisa
NIÑOS
presenta
Una casa que encierra muchos secretos...
El mal que siempre acecha...
Y unos niños decididos a descubrir el misterio...
ALEGRIJES Y REBUJOS
Agosto 4 Gran estreno 4pm

The Hulk

Cheats:

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de "code input":

GMMSKIN
Invencibilidad

FLSHWND
Regenerador

GRNCHTR
Continúes ilimitados

HLTHDSE
Doble energía (Hulk)

BRNGITN
Doble energía (enemigos)

MMMYHLP
Mitad de la energía (enemigos)

NMBTHIH
Borras el High Score

TRUBLVR
Selección de Nivel

ANGMNGT
Rage al máximo

FSTOFRY
Wicked Punch

Ikaruga

Opción Game Mode:

Acumula 20 horas de juego o termina el juego en "normal" y sin continuar.

Sound Test:

Acumula 15 horas de juego o termínalo en dificultad "easy" sin continuar.

Galería 1:

Para abrir la galería 1 acumula 5 horas de juego o termina el "Trial Mode" sin continuar

Galería 2:

Para abrir la segunda galería acumula un total de 10 horas de juego o termina el juego en cualquier dificultad.

Extra Continues:

Por cada hora de juego que acumules, la cantidad de continúes que puedas escoger aumentará hasta 9. después de 7 horas de juego, tendrás continúes ilimitados.

SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTS

THE Hobbit

THE PRELUDE TO THE LORD OF THE RINGS









En el principio...

Antes que Frodo, Legolas, Gandaf, Aragorn, Gimli, Samwise y Boromir, hubo otro personaje..., otro "portador del anillo" un Hobbit quien arriesgo su vida para salvar a los demás, su nombre es Bilbo Baggins.

Si eres fan de "The Lord of the Rings" y has tenido la oportunidad de leer los libros (a parte de ver las películas), sabrás que en realidad no son 3, sino 4 los tomos que comprenden esta historia.
The Hobbit, es en realidad el primer episodio donde J.R.R. Tolkien relata el inicio de la aventura que más tarde protagonizaría Frodo; claro, este libro fue omitido de la trilogía de las películas, aunque algunas partes fueron incluidas en The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring para no dejar mucho huecos en la trama.



Compañía: VIVENDI UNIVERSAL Clasificación: EVERYONE Desarrollador: SIERRA Memoria: MINI DVD Categoría: ACCION/AVENTURA Jugadores: 1





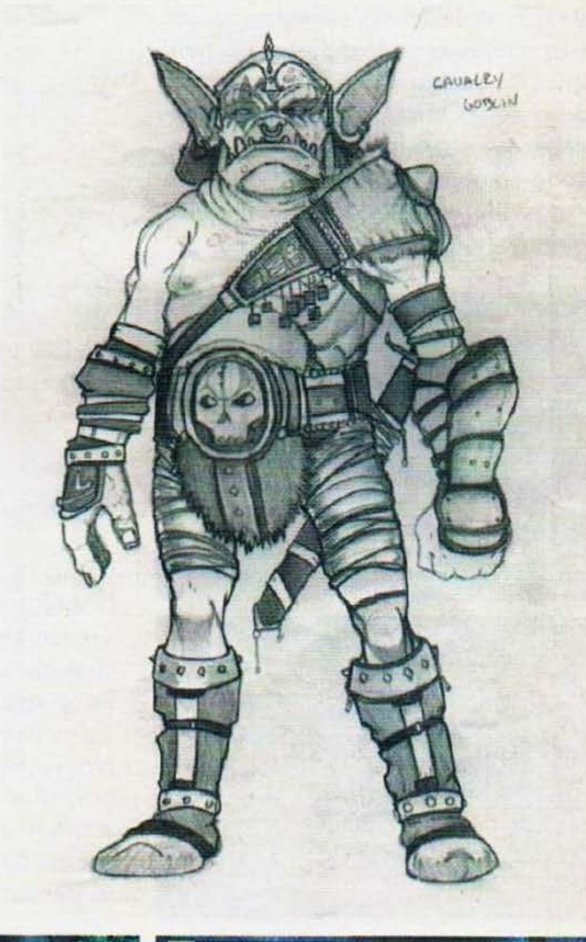
En "The Hobbit" te enteras de cómo es que Bilbo después de mucho sufrimiento, logra encontrar el anillo de Sauron y logra regresar a la comarca, claro, esto te lo explican en la película, pero no con gran lujo de detalle, solo algunos detalles esenciales. Por lo que si quieres enterarte de todos los detalles, en The Hobbit: Prelude to the Lord of the Rings podrás ver esto y muchas cosas más que no aparecen en las películas.

Inicia la aventura.



La aventura de Bilbo comienza cuando Gandalf lo envía en una misión junto con Thorin el Dwarf y su escolta de soldados (esto explica como es que Bilbo pudo sobrevivir tantos peligros). En esta misión, debes de tomar el control de Bilbo y ayudarlo a sortear todos los peligros que tiene el juego. La acción se lleva a cabo en diferentes locaciones de la tierra-media (middle-earth), estas van desde los bosques de Mirkwood hasta la Montaña Solitaria donde habita el Dragón Smaug (cuando llegues hasta él sabrás lo que tienes que hacer). Claro, hay muchos más niveles por explorar de los que mencionamos, pero conforme avances en el juego, los irás descubriendo.

Bilbo al ataque.



El juego tiene cierta similitud con The Legend of Zelda: The Wind Waker, esto porque la forma en la que están hecho los mundos y el modo de batalla son similares, pero la diferencia radica en que en The Hobbit, es más lineal y los escenarios no son tan extensos, a decir verdad, hay algunos que son un tanto pequeños, pero aún así, puedes explorarlos libremente. Hablando un poco más sobre los niveles, estos lucen bastante bien, son muy estéticos, aunque como te dijimos, son muy lineales, esto es, siempre tendrás que moverte "hacia delante" para poder avanzar a la siguiente etapa, claro, no significa que no tengas que buscar los tesoros ocultos y cosas por el estilo, pero realmente los niveles no son tan enormes como te puedas imaginar (esto es bueno si no eres de los que exploran cada centímetro del juego).

Durante su travesía, Bilbo podrá recoger ítems, aprender uno que otro truco y sobre todo, dada su naturaleza de Hobbit, tendrá que hacerse de mucho coraje para poder sobrevivir. Entre los enemigos a derrotar podrás encontrar: elfos, orcos, trolls, arañas y lobos entre otros (recuerda que para un Hobbit no hay enemigo pequeño). Cada enemigo también fue creado cuidadosamente para satisfacer tus demandas de calidad, aunque creemos que pudieron haber quedado un poco mejor.









Ahora, seguramente te preguntas, ¿qué puede usar un Hobbit para defenderse? Bueno, en principio, Bilbo cuenta con una espada para atacar a sus enemigos, también podrá hacer uso de los ítems que vaya recolectando en su camino. Además, contará con otras habilidades entre las que encontramos la de trepar, saltar, arrojar objetos y espiar por las esquinas pero, sin duda, una de las más útiles es la de la invisibilidad. Para volverse invisible, Bilbo tiene que colocar el anillo en su dedo y desaparecerá justo como lo hace Frodo, pero de igual manera, corre el riesgo de ser dañado por el maligno poder del anillo.

El portar el anillo tiene sus ventajas ya que al desaparecer de la vista de tus enemigos podrás pasar sin "peligro" por algunas partes difíciles, pero debes tener cuidado de no excederte en su uso. Al usar el anillo, todo cambiará, Bilbo y tu verán las cosas diferentes, por lo que algunos objetos no serán visibles.







Los alrededores.

Como ya lo mencionamos, el juego se ve bastante bien, esto porque The Hobbit emplea la capacidad del Nintendo GameCube para crear gráficos excepcionales. Verás plantas, animales, edificios, chozas y una gran cantidad de objetos creados a partir del arte original de las novelas. Cada escenario está diseñado para tratar de recrear el mundo creado por J.R.R. Tolkien, y afortunadamente así lo hicieron, además todo esto se ha complementado con el excelente audio del juego. Éste cuenta con voces grabadas en alta definición que van dándole vida a los personajes y sonidos ambientales que te ayudan a sumergirte más dentro de la aventura, claro, todo esto lo puedes disfrutar si tienes sonido surround en tu habitación o en la sala de tu casa.















Un Hobbit muy popular

Además de esta versión para el GCN, pronto estará disponible otra versión portátil para el Game Boy Advance }(a decir verdad, se planea que salgan a la venta al mismo tiempo) la cual contará con la misma trama que la versión de Nintendo GameCube, claro, no podrás ver mundos fastuosos en 3D ni nada por el estilo, pero en cambio puedes disfrutar de otros aspectos como puzzles que te mantendrán entretenido por un buen rato y diálogos mas extensos que te ayudarán a comprender aún mejor las cosas (ten en cuenta que la versión de GCN tiene que limitar sus diálogos por la cantidad de espacio que ocupan las voces).

El juego es estilo plataformas semi 3D (claro, gráficos 3D estilo Game Boy Advance) donde de igual manera que el GCN, tendrás que derrotar a orcos, trolls, arañas y otros enemigos ya anteriormente mencionados, claro, encontrarás uno que otro que es diferente, pero no es nada de lo que tengas que preocuparte. De igual forma, Bilbo cuenta con varios trucos bajo la manga para poder salir victorioso de todos los peligros, aunque será tu habilidad la que al final lo ayude a seguir avanzado. Lo que aún no sabemos a ciencia cierta es si ambas versiones serán compatibles entre sí, esperamos que así sea ya que sería una muy buena forma de aprovechar la conectividad que pueden ofrecer ambos sistemas.

Sin duda, vale la pena jugar ambos títulos ya sean en su versión casera o portátil, los dos cuentan con muchos elementos que los hacen únicos y muy entretenidos, y mejor aún, cada uno relata a su manera una aventura completamente nueva (para quienes no han leído los libros) de " The Fellowship of the Ring", la misma que te enseña esos detallitos "curiosos" que más delante le dan sentido a muchas cosas que antes no entendías. Si eres fan de las películas, los libros o todo lo que tenga que ver con LOTR ni que decir, no puedes dejar pasar cualquiera de éstos juegos, ya sea que prefieras estar en la comodidad de tu televisor o en la pantalla de tu Game Boy Advance. Ahora que si no eres tan fan, pero te gustan los juegos de acción/aventura, quedarás satisfecho al adentrarte en los fascinantes mundos de J.R.R. Tolkien. en ambas versiones para las plataformas de Nintendo.

RANKING



ENRAK 4.0

Yo no me considero un seguidor de J.R.R: Tolkien, pero disfruto mucho de todo lo relacionado con los libros de LOTR y este juego no es la excepción. Aunque Bilbo no es de mis personajes preferidos, creo que su papel en este juego es bastante bueno, sobre todo porque explica muchas cosas que en las películas no puedes ver. The Hobbit ofrece un buen nivel de reto y entretenimiento, sólo espero que la versión de Game Boy Advance pueda lograr lo mismo.

CROW 4.0

El universo de Tolkien por fin ha alcanzando la importancia que se merece a pesar de que los libros ya existían e inclusive ya había incursionado en los videojuegos (LOTR en SNES). Afortunadamente y gracias a la primer película, este fenómeno tomó fuerza últimamente y ahora, podemos vivir las aventuras de Bilbo Bolsón (ja ja, no lo pude evitar), de Bilbo Baggins en el poderoso GCN y llevarlo a todas partes en tu AGB. Muy recomendable, seas fan de Tolkien o no.

PANTEON 4.0

Definitivamente esta es una de mis historias preferidas, tanto en sus libros como en sus como en sus videojuegos. Y ahora, con la aparición de The Hobbit para el GCN y el AGN, las posibilidades para cada fan de esta serie se incrementan al máximo. Las gráficas son bastante impresionantes así como la diversa variedad de mundos en los que Bilbo vivirá sus aventuras. La música, como siempre en la historia de estos juegos es bastante épica y adecuada a cada escena.

1.0 5.0



La más bella y profesional reportera del espacio por fin ha llegado al Game Boy Advance.

En el año 2499, una extraña raza de alienígenas llamados "Mororians" han invadido al planeta tierra con el propósito de capturar a todos sus habitantes y ponerlos a bailar.

El deber de Ulala es cubrir la noticia en el lugar de los hechos, incluso cuando ello implique arriesgar su vida.

Space Channel 5: Ulala's Attack es un título bastante divertido, donde el concepto básico se podría comprar con el del famoso juego "Fabuloso Fred" donde tenías que presionar la combinación de botones que se te indicaba. Claro, en SC5: UCA es un poco más complejo ya que no sólo se trata de memorizar colores y secuencias.

COMO BAILAR...

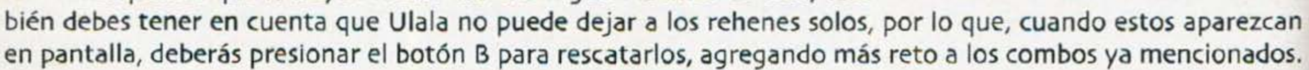


En la pantalla aparecerán los Mororians y cada uno lo hará diciendo una palabra (también hará un movimieto en específico), estas pueden ser "Up" (arriba), "Right" (derecha), "Left" (izquierda), "Down" (abajo) o "Chu" (en realidad es "shoot", que quiere decir dispara y lo haces con el botón A). Con estos movimientos los enemigos pueden formar combos muy sencillos o muy complejos. Por ejemplo, un combo simple sería: Up, Down, Chu; como puedes ver, no tiene gran ciencia, pero un combo más complicado sería up, up... up, right, down, left, right, chu, chu...chu; esto, además de que requiere que memorices más movimientos, implica que tienes que hacerlo con las mimas pausas que lo hayan hecho tus enemigos. Además de esto, también debes tener en cuenta que Ulala no puede dejar a los rehenes solos, por lo que, cuando estos aparezcan en pantalla, deberás presionar el botón B para rescatarlos, agregando más reto a los combos ya mencionados.



Fuera de esto, solo tienes que "sentir" el ritmo para que logres ejecutar los movimientos que te indiquen, claro que si fallas, perderás "rating" el cual es necesario para poder avanzar a la siguiente escena.





RIGHT, LEFT... CHU!



Como mencionamos, el juego es rítmico, por lo que será de vital importancia que pongas mucha atención a la música y la forma en que los Mororian te indican los movimientos. El ritmo del juego te servirá de mucho para que sepas en que momento debes de presionar el botón indicado, aunque tenemos que advertirte que te costará un poco de trabajo las primeras veces. Las melodías del juego son bastante buenas (extraídas el álbum Mexican Flyer), muy al estilo de los años 70 pero con arreglos estilo "dance" que la hacen muy agradable.



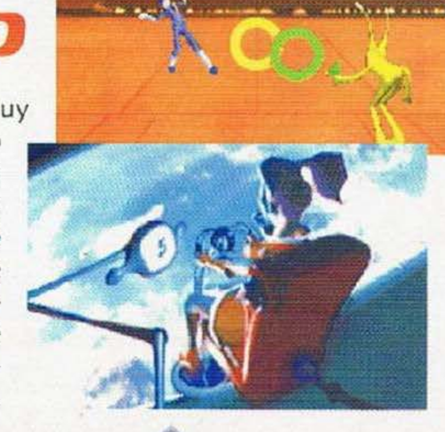
ULALA'S SWINGIN' REPORT SHOW

La mayoría de las misiones se llevan acabo en el espacio, ya sea en naves espaciales, plataformas móviles que pueden atravesar cinturones de asteroides o el cuartel general del último enemigo. Al final de cada nivel te encontrarás con un jefe final bastante peculiar el cual tendrás que derrotar para poder seguir en el juego, claro, no será tan sencillo de derrotar como los Mororian, pero tendrás que hacerlo, claro, el que le ganes o no es completamente independiente a si tienes el rating suficiente para pasar el nivel.





ESA MODA DE LOS 70



Space Channel 5 tiene una influencia muy remarcada de los años 70, por lo que no sólo la música suena retro, sino también los personajes, los escenarios y hasta la forma de bailar lucen como si fueran de aquella época. Los distintos atuendos que utiliza Ulala son una mezcla entre lo futurista con toques muy característicos de aquellos años donde los pantalones acampanados y el peinado "afro" eran la moda.



Los gráficos del juego también tienen este tipo de características, a lo largo de las misiones podrás ver una gran variedad de colores llamativos que le dan mucha vida a los objetos "retro"que se ven en la pantalla. Y ya que hablamos de los gráficos, podemos decir que estos son bastante buenos, aunque Ulala a veces se ve medio pixeleada, pero en general son bastante buenos, especialmente si consideras que los estas viendo en un sistema portátil.

LA AVENTURA EN EL ESPACIO

Además de Ulala, hay otros personajes que te ayudarán en tus misiones o te estorbarán, tal es el caso de Pudding, una chica impetuosa (y un poco vanidosa) quien siempre intenta ganarle la nota a Ulala, claro que, de ti depende si ella se sale con la suya o te quedas con la exclusiva.

Dentro del equipo de los buenos encontramos a... ¡nadie! Bueno, no es que no haya nadie, pero Ulala tiene que resolver este problema sola por lo que todo el apoyo que recibe es moral, es decir, los seres humanos que va rescatando y la acompañan hasta el final del nivel apoyándola con porras y cosas por el estilo.

Cabe mencionar que el rescatar a los prisioneros tiene dos funciones muy importantes. La primera, el rescatarlos obviamente indica que no has fallado en marcar correctamente los comandos, por lo que tu rating se eleva y segundo; cada personaje rescatado aparecerá en un galería especial donde podrás ver sus nombres.

Para finalizar, sólo podemos decir que Space Channel 5 es un título bastante bueno y muy adictivo, si te gustan los juegos de ritmo seguramente no te decepcionará, aunque la movilidad te llegará a desesperar un poco. Por otra parte, el juego tiene algunos secretos y sorpresas que irás descubriendo conforme avances, algunas son muy simples, pero hay otras que valen la pena.

RANKING



ENRAK 4.0

Yo me considero un gran fan de Ulala desde hace varios años y a decir verdad, ya había jugado otras versiones de este título y que me dejaron maravillado; es una lástima que no haya salido para el Nintendo GameCube pues la música la hubiera podido disfrutar mucho más que en el Game Boy Advance. SC5 es un gran título que merece estar en cualquier colección, aunque, la jugabilidad no es lo que hubiera deseado, pero con el simple hecho de ver a tan guapa reportera en el AGB me doy por bien servido.



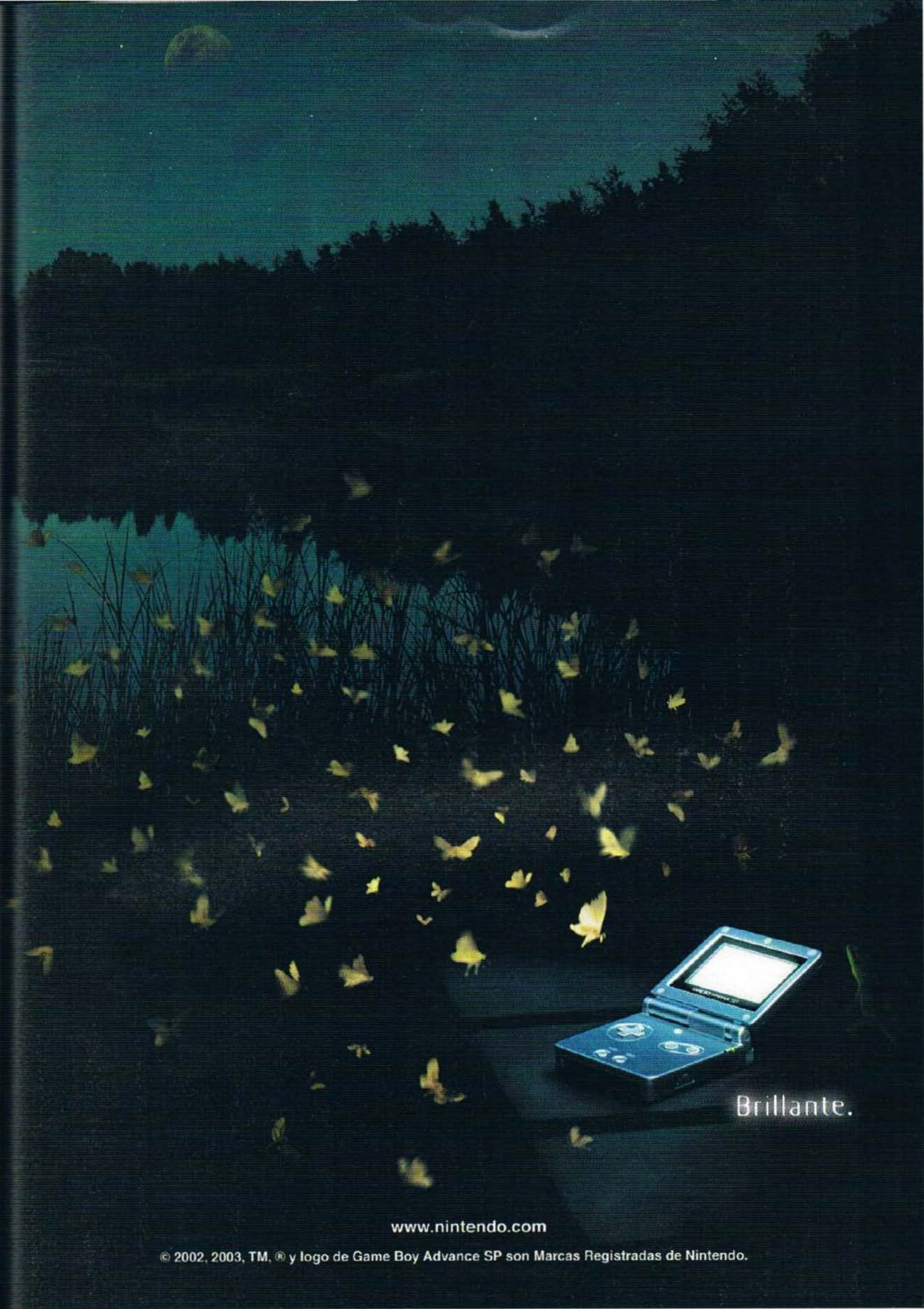
CROW 4.0

Ulala es una de las damas más cotizadas en los videojuegos, tanto por su talento profesional, como por su gran habilidad en el baile que demuestra cada vez que inicia la música. En esta versión para el Game Boy Advance, Sega nos da una muestra de un juego de calidad, con buena música y un interesante intro. Por otro lado, la movilidad, o mejor dicho el control es un poco complicado al principio, por lo que tendrás que practicarle un rato para ser todo un bailarín.

PANTEON 2.0

No creo que este juego haya dado lo que podía, se pudo haber hecho un mejor trabajo al traer a Ulala al AGB, pero la verdad, este título quedó bastante"x". A pesar de que no soy un gran fan de Space Channel 5, reconozco que es un buen juego, pero esta versión si dejó mucho que desear y a mi parecer, no por ver a Ulala vale la pena comprar este título. Mejor te recomiendo cualquier otro más divertido o con mejor movilidad como... el que sea, porque el modo de juego si es lo peor de esta versión.

1.0 — 5.0


Brillante.
www.nintendo.com
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Game Boy Advance SP son Marcas Registradas de Nintendo.

Hola, soy la persona que les había preguntado acerca de una estrella de Mario 64 en la etapa de nieve donde hablas con la cabeza de nieve y te pide que lo pongas en su cuerpo eso creo que dice el mensaje. Y también les escribo para preguntarles si es cierto que hay más estrellas y están ocultas, porque dicen que no son 120 estrellas sino más. Espero que me puedan responder por favor. Luisa Margarita Urtecho Novelo.

Esta estrella no es tan difícil de conseguir, simplemente debes llevarle su cuerpo a la cabeza del hombre de nieve que está bajando la montaña. Para ello, dirígete a la cabaña que está al principio de la escena y sube por ella, desde ahí verás un par de árboles y una bola de nieve junto, ve y habla con la bola de nieve. Ahora la bola se echará cuesta abajo y deberás ganarle la carrera por el mismo circuito para que quedes junto a la cabeza y cuando llegue la bola, se unan en un solo muñeco de nieve.







Por cierto, si se te dificulta ganarle a la bola, puedes cortar camino si te bajas en la curva que muestra la foto, pero debes reaccionar rápidamente para ponerte en posición y que llegue a tiempo la bola. Y por cierto, son solo 120 estrellas.

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo sobre un par de dudas que tengo en el juegazo de antaño, Super Mario 64 pues me faltan cuatro estrellas para terminarlo con todo. ¿Me podrían ayudar? Las estrellas son: del mundo 2, la quinta; del mundo 10, la primera. Las otras que no encuentro, son del castillo, creo que es una que según sale dos veces o algo así, espero que me puedan ayudar. Erick A. Rosales

¡Claro que sí te ayudamos! Te vamos a decir cómo conseguir estas estrellas y que tengas al 100% tu cartucho. Afortunadamente, en tu carta nos incluiste las estrellas que tienes del castillo, por lo que fue más sencillo deducir cuál te hacía falta.

Mundo 2, estrella 5:

Esta estrella está en una jaula, en una isla flotante. Para llegar a ella debes subir al árbol cercano al inicio de la escena para que saques un búho, ahora debes medir el momento y saltar para agarrarte de él y dirigirlo a la isla; la parte difícil es que debes checar el momento exacto para caer en la isla y agarrar la estrella.

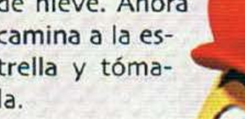


Mundo 10, estrella 1:

Para esta otra estrella debes llegar a la cima del hombre de nieve, para ello debes tener abierto el cañón que está cerca del inicio del mundo, ahora dispárate en la dirección que indica la foto para que caigas en el árbol que indica la foto. Ahora avanza por el camino de madera hasta el pingüino y el chiste es que camines junto de él como lo indica la segunda foto para que no te vuele el hombre de nieve. Ahora camina a la estrella y tómala.







Estrella de castillo:

Entra en la puerta que está subiendo las escaleras en el principio del castillo, verás tres vitrales de la Princesa Peach, entra en el de la derecha y entrarás a una escena donde debes deslizarte. Al terminar este recorrido, podrás agarrar una de las estrellas que te hacen falta, después, debes entrar aquí de nuevo y hacer el recorrido en menos de 21 segundos para que obtengas la segunda estrella.



Hola soy Paco, es la primera vez que escribo y estoy feliz de mi suscripción a su revista. Bueno, quiero pedirles un gran favor, deseo obtener códigos para sacarle más jugo a mi juego en el Conker´s Bad Fur Day.
Francisco Javier Saavedra Carvajal

CONKER´S BFD

A ver Paco, vamos a darte los cheats para que exprimas tu Conker y te diviertas en grande echando la reta. Recuerda que éstos cheats los debes introducir en la pantalla de Options, en donde está el diablito y pueden combinarse entre si.



Cheat:	Efecto:
PRINCEALBERT	Abre el capítulo Barn Boys
CLAMPIRATE	Abre el capítulo Bats Tower
BEELZEBUBSBUM	Abre el capítulo It´s War
ANCHOVYBAY	Abre el capítulo Slopranos
SPANIELSEARS	Abre el capítulo Spooky
CHOCOLATESTARFISH	Abre el capítulo The Heist
MONKEYSCHIN	Abre el capítulo Uga Buga
WELDERSBENCH	Abre todos los capítulos
DUTCHOVENS	Habilita el sartén el juego Race de multiplayer
SPUNKJOCKEY	Efecto Matrix al usar la espada o la sierra
EATBOX	Puedes usar a los cavernícolas
WELLYTOP	Obtienes usar a Conker
EASTEREGGSRUS	Puedes jugar con Neo Conker
RUSTYSHERIFFSBADGE	Habilitas al Sargento y al líder de los Tediz
CHINDITVICTORY	Puedes jugar con las comadrejas en
BEEFCURTAINS	Habilitas a los zombies y a los pueblerinos
BILLYMILLROUNDABOUT	Puedes usar a Gregg y al esqueleto

Ultimate MUSCLE The Kinnikuman Legacy: The Path of the Superhero

¡Siente el poder de MUSCLE en tu AGB!

Uno de los deportes más rudos (y técnicos) es sin duda, la lucha libre. Este deporte no es para los débiles, sino para los más aguerridos sujetos; exige mucha disciplina, fuerza, resistencia y una gran condición. Aunque en nuestro país la lucha libre es muy espectacular y de aquí han salido las más mortíferas llaves y lances, en otros países también de disfruta de este deporte como en Estados Unidos y en Japón.

De aquel lado del planeta es un deporte muy popular y de ahí que aparecieran unos pequeños muñecos que podías coleccionar de nombre Kinnikuman, que después cambió a M.U.S.C.L.E. y del cual, se originó una serie de eventos que hicieron muy famoso al concepto, cómics, series de televisión, películas y por supuesto, videojuegos. Esta vez vamos a checar el título de AGB basado en este legado de guerreros.

La historia que se originó de MUSCLE se tornó en una lucha entre el bien y el mal, teniendo a King MUSCLE como líder de los protectores de la tierra y el cual, logró deshacerse de los invasores que querían dominarlo todo. En esta aventura, el tiempo ha pasado y King MUSCLE es ya un veterano, así como sus amigos y enemigos. Pero lamentablemente, las fuerzas del mal han regresado y es hora de que los descendientes de los grandes luchadores aprendan a ser héroes y enfrenten a los representantes del mal.

d.M.p. forever!





Compañía: BANDAI Clasificación: EVERYONE Desarrollador: Banpresto Memoria: 128oMEGAS Categoría: Lucha Libre Jugadores: 1-2

Movimientos

Botón A: Golpe

Botón B: Patada

Botones A+B: Ataque medio

Botón R: Agarre

Botón L: Correr

Botones L+R: Friendship Mode

El estilo de jugar Ultimate MUSCLE es sumamente sencillo, pero requiere de una gran precisión para presionar los botones. Aquí no tendrás que acabarte tu AGB a botonazos, lo más básico que debes saber es que al combinar los botones con la barra de la izquierda, podrás ejecutar diversos ataques, llaves, esquivar y revirar combinaciones e inclusive realizar súper movimientos para pulverizar a tus enemigos.

La precisión es importante







La barra aparece en varios momentos del juego, como cuando agarras. La barra tiene tres colores: rojo, amarillo y azul. Cuando aparece, debes presionar el botón correcto para poder realizar el ataque o el counter en el momento en el que el cursor que aparece esté en el color correcto. Por ejemplo, a agarrar a un oponente; si presionas A o B cuando el cursor esté en azul, ejecutarás efectivamente un movimiento, si presionas B en el amarillo, realizarás otro movimiento. Si presionas L en amarillo, echarás a correr a tu adversario a las cuerdas y si presionas R en azul, lo aventarás hacia arriba para un súper poder.







Como verás, las posibilidades son muchas, claro está que debes aprender a medir el cursor y presionar el botón en el momento correcto pues si presionas cualquier cosa en rojo, te podrán voltear el ataque. Si presionas cualquier dirección y el botón del ataque, ejecutarás diferentes movimientos.

También sucede en el momento en el que tú eres el atacado; por ejemplo, si te hacen una llave, aparecerá la barra en rojo y azul, debes presionar el botón A en azul para soltarte, si lo presionas en rojo, el castigo continuará. Mientras más cansado esté el oponente, las barras azul y amarilla se incrementarán, de manera que te será más sencillo ejecutar combinaciones.



No se trata de dar botonazos, sino de medir el momento.

Ganando un encuentro





En este juego no importan los toques de espalda o las rendiciones por una llave; aquí debes noquear completamente a tu oponente. Para ello, debes golpearlo lo suficiente y realizar un ataque especial. Puedes ver qué tan cansado está tu personaje o tu enemigo por su cara en las esquinas, hay tres niveles igual que en la barra: fondo azul: normal, fondo amarillo: cansado, fondo rojo: listo para rendirse.

Súper movimientos y Friendship Move

Hay dos tipos básicos de súper movimientos; el primero se logra levantando al oponente con R cuando esté en el suelo. Dependiendo de lo cansado que esté, continuará mareado, en ese momento, debes presionar R+A o R+B para ejecutar el súper movimiento. El otro tipo es cuando agarras a tu oponente y presionas R cuando el cursor esté en azul; esto elevará a tu adversario lo suficiente como para ejecutar el movimiento. En este momento, aparecerá una barra, debes atinarle al azul con el botón A para que realices el súper movimiento. Si presionas izquierda o derecha en el Pad al presionar el R, podrás ejecutar una variación del movimiento. Con estos poderes, podrás ganar cuando esté en rojo. Si lo marcas en amarillo o azul, solo lo debilitarás.

El Friendship Move lo puedes lograr cuando tienes la línea que está debajo de tu stamina al menos de un tercio; entonces, podrás ejecutar este movimiento que te permite facilitarte la vida, especialmente con los súper poderes; se usa de la siguiente manera: Al ejecutar el primer súper que te mencionamos, si tu oponente no está lo suficientemente cansado, podrá esquivar el súper. Pero puedes obtener una ventaja si presionas L+R cuando lo levantes, de esta manera, permanecerá más tiempo mareado, haciendo más fácil de ejecutar el súper, inclusive si está en azul. Puedes usarlo en el segundo súper, después de presionar R para que eleves al oponente, presiona L+R para que la barra azul esté más grande de lo normal y ahora sí tengas un mayor rango para el movimiento.

Ahora bien, cuando te ejecutan cualquiera de éstos súpers a ti; puedes usar el Friendship Move para que aparezca una barra, si logras presionar A en azul, podrás evadir el ataque enemigo, salvándote de un gran daño.

Story Mode

Este es el modo principal del juego, aquí solamente podrás jugar con Kid Muscle y enfrentarte a los invasores. Debes luchar contra ellos uno a uno para enviarlos de regreso por donde vinieron. Después de que los derrotes, todavia deberás enfrentar más retos adelante, así que no olvides que debes tener cuidado y no menospreciar a los oponentes.

Survivor Mode

Este modo es ya un clásico en este tipo de juegos y en los de pelea. Aquí debes enfrentarte a cuanto enemigo se te ponga enfrente para poder avanzar, claro está, que si eres derrotado, tendrás que iniciar de nuevo. Aquí podrás elegir a todos los personajes que tengas disponibles.

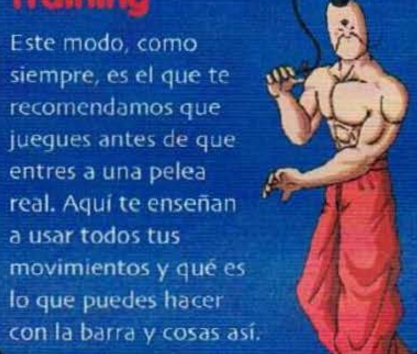
3 Vs 3 Team Battle

Este otro modo es muy divertido, es un clásico encuentro de tres personajes contra tres oponentes para ver qué equipo es el mejor. Aquí podrás elegir de los personajes que tengas disponibles, pero deberás hacer tus tercias según los bandos del juego; es decir, debes elegir a tres de la Next Generation o tres villanos, etc. Podrás pelear contra un amigo o contra el CPU.

Versus

¿Alguna duda? Este modo es para retar con algún amigo o bien, contra el CPU en peleas de uno contra uno, con todos los personajes elegibles.

Training



Este modo, como siempre, es el que te recomendamos que juegues antes de que entres a una pelea real. Aquí te enseñan a usar todos tus movimientos y qué es lo que puedes hacer con la barra y cosas así.

Directory

Aquí podrás checar a los personajes, unas referencias de su historia, quiénes son y sus atributos.

Un detalle muy padre es que cuando el contrario se aleja demasiado de ti, aparece una proyección del oponente para que siempre sepas dónde está y lo midas bien para un contraataque.





Ultimate MUSCLE The Kinnikuman Legacy: The Path of the Superhero es un gran título que ningún fan de M.U.S.C.L.E. o de la lucha libre debe perderse. Es muy padre por la excelente forma de juego y muy divertido. Cuenta con muy buenas gráficas y los efectos de los poderes lo hacen muy espectacular, es simplemente, un gran juego.

RANKING



ENRAK 4.0

Aunque la movilidad puede parecer un poco lenta y con movimientos repetitivos, la verdad es que Ulti,ate Muscle es un juego fuera de lo común que lo pueden disfrutar tanto los novatos como los expertos. Gracias a sus peculiares gráficas, personajes bastante bizarros, modos de juego y puntadas muy al estilo asiático, seguramente te divertirás bastante. Si eres fan de la lucha libre como nosotros, seguramente quedarás impresionado como nosotros



CROW 4.0

Los juegos de lucha libre, son de los multiplayer que más nos agradan en la redacción, tanto por su variada acción e incontrolable emoción y, ahora, con Ultimate Muscle tenemos una buena opción para seguir en la lucha libre, tanto en la versión para el GameBoy Advance como en la del Nintendo GamCube. Las gráficas son bastante buenas, pero lo que en verdad se lleva las palmas es el gameplay y la sencillez con la que puedes realizar cada uno e los distintos movimientos.

PANTEON 5.0

Cuando jugué el título de NES, no conocía mucho de estos simpáticos personajes; pero al saber que iban a salir más juegos de MUSCLE decidí enterarme bien de este concepto y me gustó aún más. Recomiendo almpliamente este juego pues es realmente divertido y tiene un buen nivel de reto. La movilidad es muy buena y se juega muy padre sin estar dando botonazos a lo loco. Si eres fan de la lucha libre y quieres un buen juego, no dudes en checarlo.

1.0 — 5.0

DINOTOPIA®
THE SUNSTONE ODYSSEY

Dinotopia comenzó como una novela escrita por James Gurney donde relata la historia de una isla compartida por humanos y dinosaurios. A la fecha, el éxito ha sido tan impresionante que ya hay tres de estos libros publicados (Dinotopia: A Land Apart from Time, Dinotopia: The World Beneath y Dinotopia: First Flight). Aunado a esto, hay una serie de TV y claro, los videojuegos para las consolas de Nintendo.



Por cortesía de TDK Mediactive, podrás tener el control, o mejor dicho, la responsabilidad de rescatar a Dinotopia de las fuerzas del mal que intentan romper con la paz que reina en la isla. Basado en los libros de Dinotopia, Vicious Cycle tiene preparada una nueva versión de Dinotopia para el Nintendo GameCube

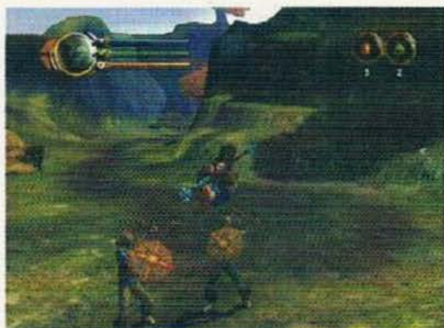


















Dinotopia: The Sunstone Oddysey (GCN) no es precisamente una continuación de la aventura de Dinotopia: The Timestone Pirates para el Game Boy Advance. En Dinotopia: TTP la trama del juego te lleva a tomar el papel de un joven aventurero llamado Clayton quién debe recuperar los huevos del T-Rex que han sido robados por piratas. El propósito del recuperar los huevos, es evitar que los T-Rex ataquen las poblaciones humanos, ya que dichos animales harán lo que sea con tal de recuperar a sus crías. Al igual que en la versión de AGB, la historia de éste título se centra en una civilización donde humanos y dinosaurios coexisten en paz, claro, hasta que alguien, invariablemente intenta romper con todo este esquema e intenta dominar a tanto a los humanos como a los dinosaurios.

El nombre del protagonista de Dinotopia: The Sunstone Oddysey es Drake Gemini. Él deberá enfrentar y vencer a una enorme cantidad de enemigos para poder reunir a su familia y convertirse en el guardián de Dinotopia, bueno, esto es a grandes rasgos ya que también deberá de cumplir con otras misiones para ayudar a los habitantes de Dinotopia. Claro, esto no será una tarea sencilla pues los enemigos intentarán detener a nuestro héroe a como de lugar. Para poder pelear contra tus feroces oponentes, contarás con 3 sistemas de combate, estos son: Melee, Ranged e Indirect. Cada uno de ellos tiene características especiales que deberás de aprender y dominar si planeas sobrevivir.

Mientras defiendes la isla de Dinotopia, tendrás que explorar diversas partes de la misma como lo son pantanos, villas, junglas, ruinas perdidas e incluso en un pueblo oculto sobre un bosque. Cada uno de estos niveles cuenta con su propio reto ya que tanto el terreno como las condiciones de pelea son muy diferentes. En total encontrarás 24 diferentes niveles que, como te puedes dar cuenta, son muchos y variados, esto demás le agrega mayor reto al juego y evita que se vuelva tedioso o repetitivo.

Inicia la expedición y descubre las maravillas de la isla de Dinotopia.

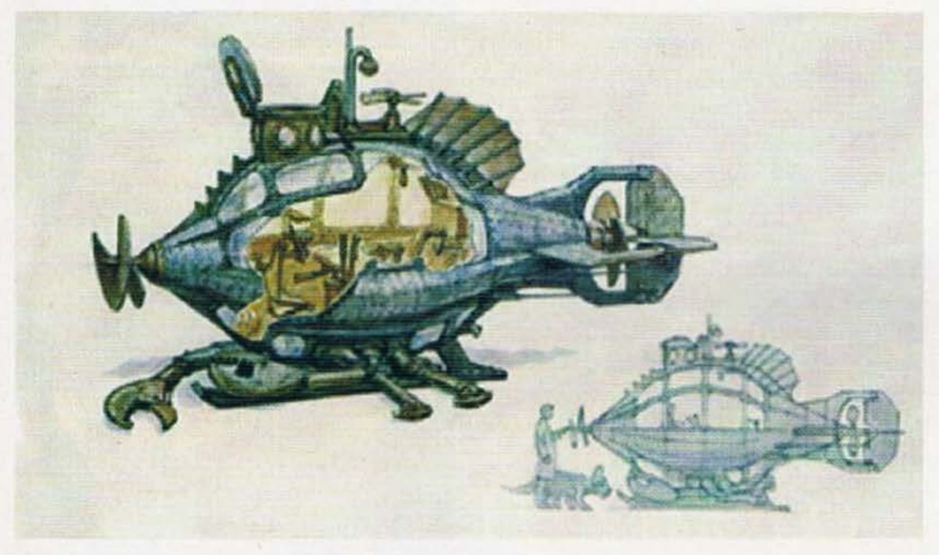








Si al explorar cada uno de los mundos del juego no puedes continuar tu camino a pie, podrás seguir avanzando con la ayuda de algunos dinosaurios que con gusto podrán sus habilidades a tu servicio. Tal es el caso de un dinosaurio llamado Skybax quien es capaz de volar a través de enormes cañones, o también puedes montar una criatura mecánica llamada Strutter con la cual podrás atravesar selvas sin la necesidad de tener atravesarlas caminando. Al montar estos animales tendrás acceso a otros niveles, por ejemplo, al montar a Skybax podrás volar y atacar a tus enemigos como si fuera un juego estilo shooter.



Las gráficas del juego son bastante buenas, cuentan con un gran nivel de detalle, especialmente los dinosaurios y los escenarios. Te verás envuelto en un mundo lleno de luz y sonido que te dejarán sorprendido al punto. Comparativamente con el Game Boy Advance, Dinotopia: The Sunstone Oddysey para el GCN tiene una historia mucho más profunda, más personajes y sobre todo, más dinosaurios con los que podrás interactuar. Dinotopia: The Sunstone Oddysey es un título recomendable si te gustan las aventuras en 3D con algunos extras que puedes encontrar en el camino, pero resulta especialmente interesante si eres fan de los dinosaurios o te gusta la paleontología, ahora que si has tenido oportunidad de leer los libros este título será el complemento perfecto para que vivas de manera virtual toda la acción y fascinación prehistórica de la época de los dinosaurios.





RANKING



ENRAK 3.0

Esta nueva aventura no se ve mal, tiene gráficos muy detallados y con muchos efectos especiales padres. La acción es buena, aunque por momentos desearía que el juego tuviera un poco más de dificultad. Lamentablemente no soy tan aficionado a los dinosaurios como para aventarme todo el juego de un jalón, aunque, si es lo suficientemente llamativo como para que pase algunas horas explorando los mundos que ofrece.

CROW 3.0

TDK no muestra un buen exponente de una novela convertida en un videojuego y que hace algún tiempo tuvo su versión en el AGB, y ahora el GCN es la nueva puerta que nos transportará a ese mundo fascinante (muy similar a Jurassic Park), donde humanos y dinosaurios habitan. Los gráficos no son de lo mejor pero mantienen el estándar que se ha manejado recientemente, por el lado de la movilidad no tendrás problema alguno ya que la configuración del control es muy sencilla.

PANTEON 2.0

A ver, como juego es bueno; buenas gráficas, control decente y mucha aventura... pero a decir verdad, eso de que humanos y dinosaurios en un mismo lugar y tiempo, como que ya está más visto que nada... bueno, está peor eso de estar juntando monstruitos, robots, trompos, etc para combatir; pero sí es un concepto demasiado gastado y es lo que echa a perder el juego. Si eso no te interesa, pues chécalo, pero si te fijas en que tenga un buen concepto, no te lo recomiendo.

1.0 5.0

06/03-1
Wario Ware Inc. Mega Microgames – Paper Plane



Este es en sí, un cartucho de Retos; por lo que vamos a lanzar el primer desafío de este título. Consiste en que nos envíes la mayor puntuación del juego de Paper Plane, esto quiere decir que debes evadir el mayor número de obstáculos sin que tu avión sufra daño. Ojo, es el juego continuo, no el de Mona.



06/03-2
Wario Ware Inc. Mega Microgames – Paper Plane

Mismo cartucho, mismo micro juego, mayor rapidez. Aquí debes enviarnos el menor tiempo en dar la primer vuelta, esto es al pasar los primeros treinta obstáculos, cuando te indica el tiempo Jimmy.



06/03-3
Wario Ware Inc. Mega Microgames – 4Skating Board

Para responder este Reto debes enviarnos tu mayor score en este micro juego. Recuerda que debe apreciarse tu AGB para que sea válido.





06/03-4
Super Puzzle Fighter II Turbo

Pero no todo es Wario; también tenemos este otro Reto en el que nos debes enviar la foto de la gema más grande que hagas, no el combo. Las gemas más grandes serán publicadas.



Te recordamos que debes enviarnos las respuestas a los Retos en fotografía normal en donde se aprecie lo estipulado en cada Reto, en donde se pueda apreciar el AGB o la televisión (según el Reto) completa para evitar confusiones; también puedes enviarnos el video en formato VHS. No aceptamos fotos enviadas vía E-Mail.
Por cierto, si tienes el Game Boy Player, puedes enviarnos el video de tus juegos de AGB o bien, la foto de la televisión, según como prefieras. También puedes traer las fotos o el video a la redacción de la revista. Por favor complementa una carta u hoja explicando el Reto y los resultados para mayor seguridad.



DONKEY KONG COUNTRY

Ya casi han pasado 10 años desde que un grupo de gente muy talentosa decidió crear un juego nuevo y diferente a partir de un personaje no tan nuevo y encasillado como villano. Claro que estamos hablando de la gente de Rare que por aquella época, logró darle no sólo nueva vida al SNES, sino que también, logró rescatar a uno de los personajes "fundadores" de Nintendo, Donkey Kong.



Seguimos sin entender porqué tienen que aparecer los 3 bailando al mismo tiempo, pero al menos es entretenido ver como se mueven.

GAME BOY ADVANCE

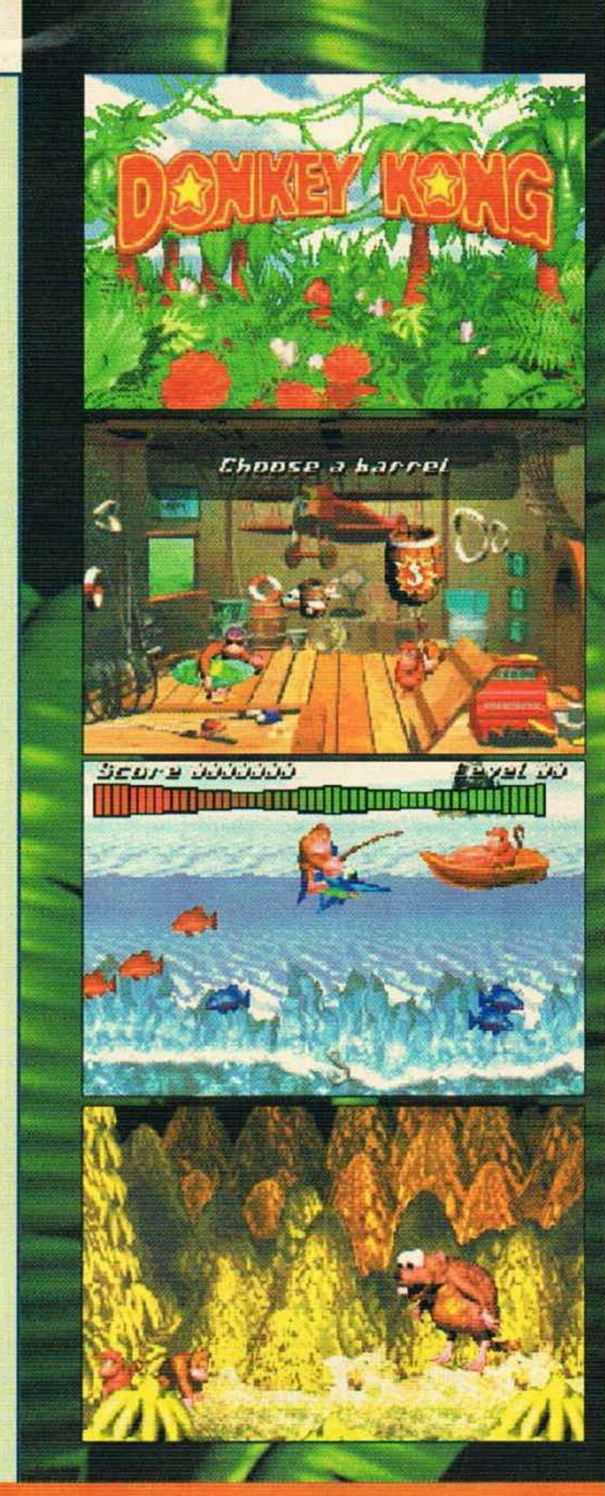
Compañía: NINTENDO Clasificación: EVERYONE Desarrollador: RAREWARE Categoría: ACCION/AVENTURA Jugadores: 2

En aquellos años, muchos creíamos que el poder del SNES ya había llegado a su límite, hasta que Rare demostró lo contrario al crear Donkey Kong Country, un título que en su tiempo, fue innovador y demostró que con un poco de trabajo duro y mucho ingenio se pueden hacer cosas muy interesantes. Pero bueno, no vamos a hablar de ése título en especial, sino de su más reciente versión para el Game Boy Advance.

Como es de esperarse, Donkey Kong Country tiene muchas mejoras que no estaban en su versión original (incluso, algunas que no aparecieron en la versión para Game Boy Color), entre ellas encontramos dos mini juegos que independientemente de lo entretenido que puedan ser, te servirán como ayuda dentro de tu aventura.

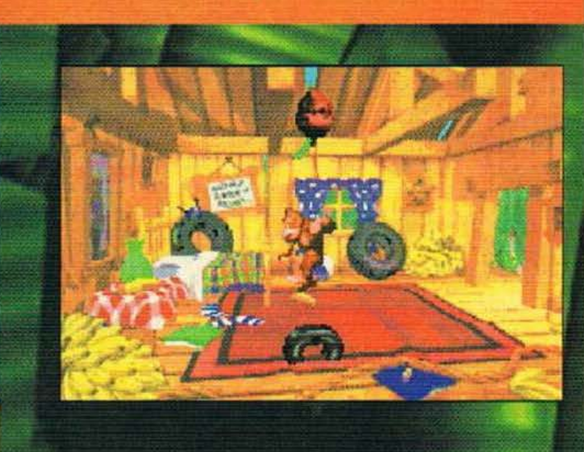
Los minijuegos son: Funky's Fishing y Candy's Dance Studio. En Funky's Fishing DK monta en Engarde con una caña de pescar y Diddy usa un bote; lo que debes hacer es sacar a la mayor cantidad de peces posibles y lograr que caigan en el bote de Diddy. Mientras más peces tengas, obviamente mejor será tu puntuación, aunque también puedes hacer combos al sacar varios peces de un solo jalón y procurar que estos sean del mismo color.
Candy's Dance Studio es más bien un juego de ritmo, aquí, aparecen unos botones en pantalla y debes presionarlos con mucha precisión para seguir en el juego. El chiste de todo es bailar al ritmo de Candy para lograr llevar el puntero de la barra del ritmo hasta "perfect", claro que si fallas, el puntero retrocederá hasta que en lugar de ganar puntos, prácticamente salgas debiendo.

Durante la aventura, estos minijuegos serán vitales pues si ganas, te darán vidas, bananas extras e incluso arte para tu galería, la cual por cierto también es nueva. El nombre correcto para esta galería es Scrapbooks, y la puedes revisar presionando START en el mapa de cada mundo. Para completarla deberás encontrar unas cámaras azules que están ocultas en cada nivel. Cada camarita contará como una pieza de arte pequeña o como parte de una foto mucho más grande, aunque, te tenemos que decir que el orden de las imágenes que vayas descubriendo será totalmente al azar.



Los extras que nunca faltan en un remake

Otra de las nuevas características es el DK Attack, aquí podrás acceder a los niveles (que ya hayas terminado en el modo de aventura) para implantar records, claro que no será tan sencillo como parece pues en cada nivel tienes cierto límite de tiempo para llegar a la salida, además, mientras intentas llegar al otro lado, debes esquivar a los enemigos mientras recolectas la mayor cantidad posible de bananas. También encontrarás ítems que agregan 5 segundos más a tu contador, para que no se te acabe el tiempo, pues si se te acaba tendrás que comenzar de nuevo y no te contará el score que lleves hasta ese momento.













Éste es uno de los warps que puedes tomar en varios de los niveles para ahorrarte la molestia de atravesarlos por completo.

Cabe mencionar que no todo es nuevo, los niveles y sus bonus ocultos siguen siendo los mismos, los personajes son los de la versión original y la jugabilidad es muy similar, aunque hemos encontrado que los valores de los persones y los enemigos están un poco distorsionados, por lo que esas jugadas intrépidas y temerarias que salían en el SNES cuestan más trabajo.

Gráficamente el juego se ve muy bien, aunque los personajes no alcanzan el lujo de detalle que hubiésemos querido (como se veían en el SNES), los escenarios si están mucho más detallados, ahora tienen mucho más animaciones y elementos de fondo que antes no existían. También se agregaron algunos otros detalles que los hacen lucir más, por ejemplo, animales pequeños como arañas, aves y otros bichos (bueno, no es que no estuvieran ahí antes, lo que pasa es que por el tamaño de la pantalla ahora resaltan más).

Como en todo buen juego de Donkey Kong, sigue las bananas y llegarás lejos.

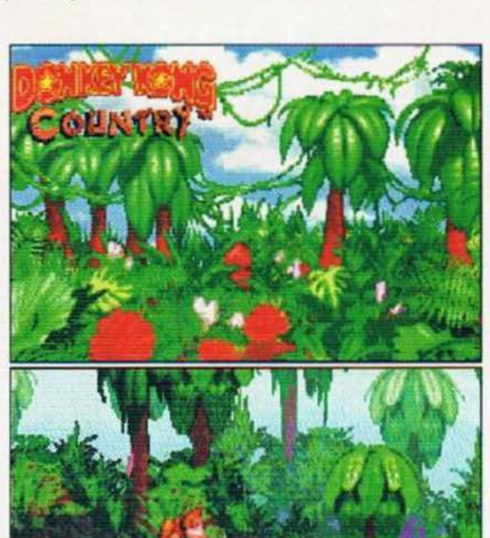




El audio es bastante bueno, ésta versión tiene soundtrack original del juego de SNES, aunque desafortunadamente algunos temas no tienen la calidad que hubiéramos deseado, pero fuera de eso, no tiene ningún problema, lo disfrutarás bastante y especialmente si juegas con audífonos. Un punto importante que tenemos que dejar muy claro es que el juego, aunque fue desarrollado por Rareware, no quiere decir que Rare siga teniendo algo que ver algo con Nintendo. La versión para Game Boy Advance se hizo hace tiempo y, como los derechos de Donkey Kong pertenecen a Nintendo, por eso decidieron sacar a la venta el título, aunque si, Rareware lo desarrollo para Nintendo.

Donkey Kong Country es un juego multiplayer, por lo que si te es posible jugar con un amigo, te lo recomendamos ya que es más divertido, claro, los minijuegos también son multiplayer, por lo que te podrás divertir aún mas. Para finalizar, sólo nos resta decir que DKC es un título digno de jugar, ya sea por curiosidad o porque seas un fan del personaje, DKC es de esos juegos que te mantendrá entretenido hasta el final, o hasta que logres sacarle más del 100%.





RANKING



ENRAK 3.0

Creo que DKC puedo haber quedado mejor, se les fueron algunos detalles importantes que le daban un sabor especial al juego, y si eres exigente, te darás cuenta que la jugabilidad no es de lo mejor; pero de ahí en fuera, sigue siendo tan entretenido como siempre. Por otro lado tengo que reconocer que ahora hay un poco más de reto pues no sólo tendrás que sacar el 101%, sino que también tienes que encontrar todas las imágenes del scrapbook y recolectar las 4 letras de la palabra Kong.



CROW 3.0

Donkey Kong Country es todo un clásico para Nintendo y por ello, se relanza para el Game Boy Advance. Cuando un juego es bueno como DKC, se puede jugar una y otra vez sin que te aburra. Y ahora, con las ventajas del AGB se pueden integrar detalles nuevos para hacer de este, un juego mucho más completo, como el minijuego de baile al estilo DDR. La movilidad es ligeramente diferente al original, por lo que debes ser más preciso con tus movimientos para no equivocarte.

PANTEON 3.0

Se perdió mucho sentimiento en esta versión. Las gráficas pudieron haber quedado mejor y los efectos de sonido realmente dejan mucho que desear. La movilidad está casi como la original, aunque no es lo mismo. Solamente lo recomiendo para los que nunca hayan podido jugar la versión original o de plano para los fans de DK. Lo incoherente del juego, fueron los detalles nuevos como lo que tienes qué hacer en los bonus, ¡pero el colmo fue el minijuego de ritmos!

1.0  5.0

ULTIMA PAGINA

Ya a estas alturas del año es cuando los licenciatarios empiezan a descubrir sus ases bajo la manga y mejor aún, es por estas fechas cuando los juegos más esperados están a punto de salir a la venta, así que te mantendremos al tanto de cada noticia y detalle que ocurra en la industria del videojuego para que no pierdas la pista de tus juegos favoritos. Pero mientras, te dejamos una muestra de lo que podrás ver en la próxima edición de Club Nintendo.



Nintensivo Wario World

Anteriormente ya te habíamos comentado un poco acerca de este gran título, pero el siguiente mes te traeremos una serie de Tips que estamos seguros te ayudarán para sacarle todo el jugo posible a Wario World. Así que mantente pendiente para que pierdas ningún detalle de este divertido juego.

A Fondo The Italian Job



The Italian Job es un título bastante atractivo para el Nintendo GameCube y mucho más para los que gusten de las carreras. En este juego, los vehículos son principalmente Mini Cooper que como es de imaginarse, lucen todo su esplendor sobre las calles en una de las más alocadas y veloces carreras para el GCN.



A Fondo King of Fighters EX2: Howling Blood

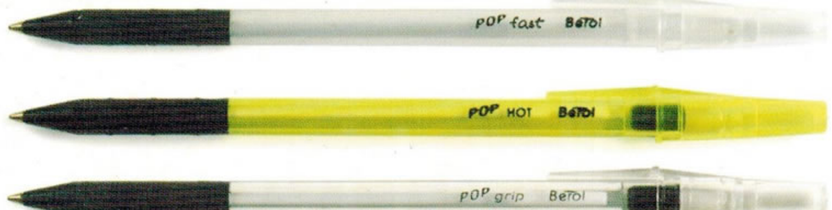
Con más fuerza que nunca, The King of Fighters regresa al AGB para demostrarnos que siempre se puede superar lo logrado. Así que no te pierdas el próximo número de Club Nintendo porque te daremos todos los detalles de este gran título de peleas.

Todo esto sin dejar atrás nuestras clásicas secciones como: Dr. Mario, S.O.S, Previos, reportajes directos de Nintendo Power y muchas otras sorpresas más, así que no te pierdas el siguiente número. Recuerda que puedes escribirnos a: Amores 707 – Interior 401 Col. Del Valle, Delegación Benito Juárez México, D.F. CP: 03100

Mira que suave escribes Pop Fast

Tu sí que tienes agarre Pop Grip.

Qué buen color traes Pop Hot.





that's it!
JEANSWEAR

CCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • COLECCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • COLECCIONES NIÑOS • COLECCIONES NIÑAS • CO

[Es Parte de tu Vida]



Ventas y Centro de Atención (CAT) **52.62.99.99** D.F. y del interior **01800 • 713 55 55 • liverpool.com.mx**